AMIGA NEWS

Amiga NEWS
& Vidéo Numérique



ISSN 1164-1746

AMIGA-A\BOX-BeOS
PIOS-DRACO-pOS



Décollage !
de l'Amiga PowerPC

NOS PREMIERS TESTS

SATIS: le succès de Casablanca

ATELIER WILDFIRE
INTERNET PAR CABLE
GHOSTSCRIPT
WORLD CONSTRUCTION SET

...ET DES NEWS A N'EN PAS FINIR !

Novembre 1997 n°106 Suisse 12FS, Belgique 250FB, Canada 8.50$.

SOMMAIRE

Editorial

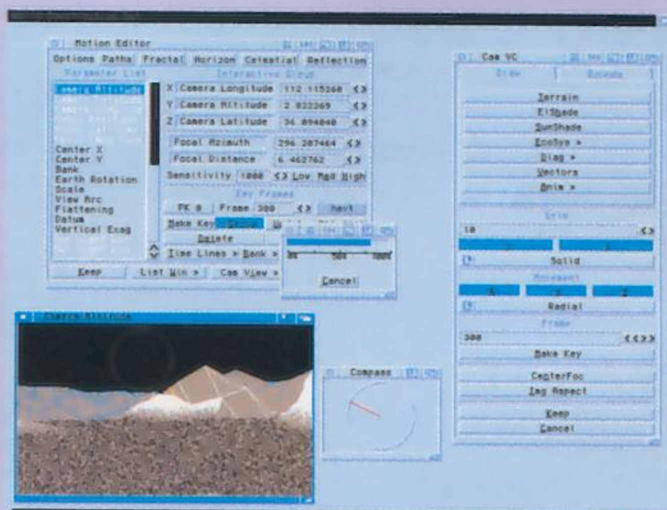
L'heure du choix a sonné avec la sortie des premières cartes PowerPC pour Amiga. Beaucoup d'utilisateurs sont contents que ces cartes soient enfin disponibles, car ils en avaient urgemment besoin pour leurs projets. D'autres sont tout simplement heureux de ne plus se sentir dépassés quand il s'agit de temps de calcul en graphisme, 3D, ou autre. D'après les premières indications, les programmeurs de logiciels dans ces domaines ne vont pas tarder à sortir des versions adaptées aux cartes de Phase 5.

Il y a aussi ceux qui voient dans ces cartes le berceau d'un conflit d'avenir, entre la solution de Phase 5 et les nouvelles machines Amiga de Gateway qui vont "probablement" sortir dans un an (il faut encore dire «probablement» en attendant que Amiga Inc. fasse une annonce solonnelle et officielle à ce sujet. Vous avez sans doute remarqué que Petro T de Amiga International et Darreck Lisle de Amiga Inc., eux, ajoutent toujours le mot "probablement").

C'est effectivement une possibilité, mais il n'y a pas de vrai danger de «morcellisation» du développement Amiga. Le pire qui puisse arriver est que, dans un an, tout développement sur les cartes PPC de Phase 5 s'arrête, ou ralentisse, si Amiga Inc. choisit un autre processeur que le PowerPC ou un système qui ne peut pas être adapté pour tourner sur ces cartes. Mais il est probable que Phase 5 et Amiga Inc. trouveront un moyen de contenter tout le monde. Après tout, l'heure est à la détente et à la coordination (sauf, malheureusement, quand il s'agit des relations entre Phase 5 et Haage & Partner).

Nos tests de la carte CyberStorm PPC à 200MHz ne pourraient pas être de véritables tests, le produit est trop nouveau. Mais elle semble fonctionner correctement. Ca fait du bien, après tout ce temps, de pratiquer un peu de plug'n'play RISC et de se retrouver sans voix!

PS: Le prochain journal sortira quelques jours plus tard que d'habitude pour nous permettre d'y inclure l'expo de Cologne.



World Construction Set, présenté par Hilaire Honorin (page 54)

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,** SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Secretaire-Comptable
Michelle Chevallier

Ont participé à ce numéro:
Franck Anière, Emmanuel Arnaud, Francois Bischoff, Sebastien Bouchex, Alain Bourgery, Christophe Bry, Frédéric Calendini, Pascal Chiozzi, Laurent Deneau, Diego Fernandez-Bravo, Brice Fromentin, Pierre Girard, François Gutherz, Hilaire Honorin, Philippe Janot, Thierry Lamblot, Malika, Stéphan Martin, Fabrice Mansat, Gilles Morain, Jac Pourtant, Jean-Paul Pozzi, Emmanuel Rey, Hervé Sonneville, Pascal Taffin, Andrea Valinotto, Corinne Villemin Gacon, Pascal Willano, Benjamin Yoris

NOTRE COUVERTURE

Pour Jac Pourtant, tout décolle ce mois-ci. Alors, ne parlons pas du mois prochain.

INDEX DES ANNONCEURS

NewsEdition SARL est 100% indépendant de Amiga International, Inc.
Associés: Rod Craig et Bruce Lepper
Flashage: Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, fax 61 99 05 32.
Tirage: 22000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v4.1*
Imprimerie Marco, 13 rue des Arcs St Cyprien, 31300 Toulouse

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 05 61.40.74.74, Fax: 05 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

La carte PowerPC de Phase 5 enfin disponible

Un grand bond en avant pour l'Amiga

Avec la disponibilité des cartes Cyberstorm PPC du constructeur allemand Phase 5, l'Amiga fait un bond de rattrapage qui l'amène au niveau des ordinateurs personnels les plus performants d'aujourd'hui.

Bien que le système Amiga ne tourne pas directement sur ces cartes, il y a une accélération considérable du Workbench, qui déjà, sous 68060 à 50MHz et carte graphique, était aussi rapide que les interfaces MicroSoft sur des PC avec processeur à 150MHz..

C'est surtout en matière de temps de calcul que l'Amiga avait été distancé par les PC depuis plusieurs années, et le remède de Phase 5 portera secours à de nombreux utilisateurs de logiciels de graphisme et surtout de 3D. Dès son lancement, l'Amiga était «adopté» par des programmeurs de softs de 3D, qui étaient plus nombreux, plus performants, et beaucoup moins chers que sur d'autres plate-formes. Avec le passage de l'Amiga sur processeur RISC, rien n'empêche un nouvel essor dans ce domaine.

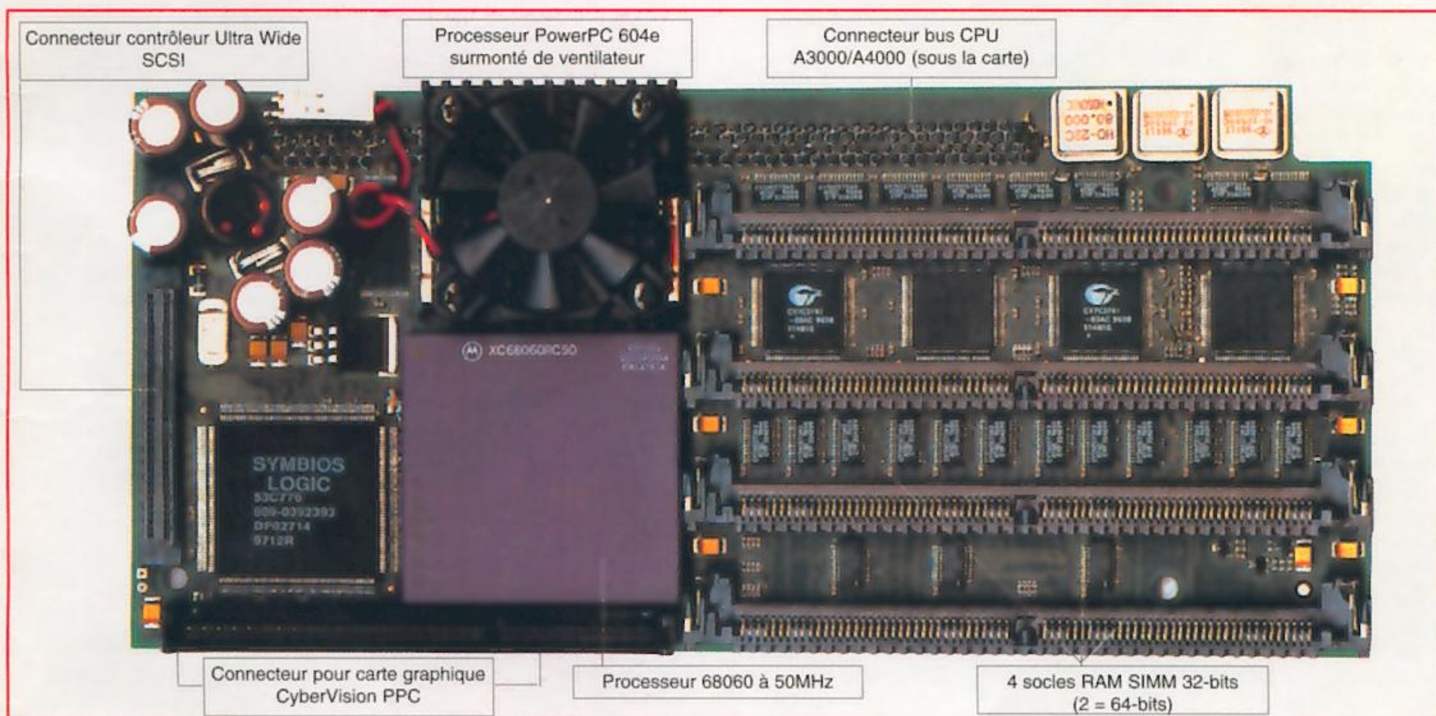
Déjà, le nouveau et très prometteur logiciel *WildFire* est disponible en version démo avec modules de calcul PPC. Cela signifie qu'il n'y a pas d'obstacle majeur pour les autres programmeurs qui voudraient suivre le même chemin. Au contraire, les programmeurs de WildFire parlent d'une période de plusieurs semaines d'adaptation sur PPC, en utilisant les aides fournies par Phase 5 (et non par le système introduit par Haage & Partner qui se proclame beaucoup plus rapide pour le développement).

Bientôt pour 1200

Les cartes actuellement disponibles sont pour le bus d'extension processeur sur Amiga 3000 et Amiga 4000. Les versions pour Amiga 1200 (en tour) et 2000 seront disponibles bientôt, sans doute avant noël, bien que avec Phase 5, on ne peut jamais être sûr. La date officielle de disponibilité pour ces cartes est «quatrième trimestre-, alors...

Cartes graphiques

Toutes les cartes PPC de Phase 5 comportent un connecteur pour une carte graphique. Dans le cas des Cyberstorm et de la carte Blizzard 2604 pour Amiga 2000, cette carte s'appelle la **CyberVision PPC**, et coûtera environ 550DM avec 4MoRAM (ou 450DM pour mise à jour «PowerUp».Dans le cas des cartes pour A1200, la carte graphique s'appelle la BVision PPC et coûtera 500DM (450DM en PowerUpgrade). ■



Nos TESTS: Cyber PPC est stable et performante

Carte CyberstormPPC 604e-200MHz.

TEST 1
par Emmanuel Rey de la société Relec (Suisse)

Annoncées depuis des "lustres" par Phase5, attendues depuis des mois par les amigaïstes, les voici qui arrivent avec les feuilles mortes, les fameuses PPC!

C'est fin septembre que la fameuse "boîte noire" griffée Phase5 dévoile enfin son secret, une superbe carte PPC 604e à 200MHz bien emballée dans son sachet électrostatique, accompagnée d'une disquette d'installation *PPC PowerUP-System Disk*, d'une autre pour le contrôleur Ultra WIDE SCSI *PowerUP-SCSI Disk*, d'un CD-R gravé par Phase5 *PowerUP CD-ROM*, et

du traditionnel manuel allemand/anglais (les francophones sont une "quantité négligeable" pour nos amis germains:--()

Phase 1: Premières impressions

Malgré la présence du PowerPC, du socle destiné à accueillir le 060, du contrôleur Ultra Wide SCSI et des deux bancs de mémoire 64 bits (2x2 barrettes 32 bits SIMMs 72 pins), la carte n'est pas plus grande qu'une Cyberstorm 060. Le PPC on le devine, caché sous un petit radiateur- ventilateur alimenté par la carte. On remarque par contre le connecteur qui va recevoir la future carte graphique Cybervision PPC (basée sur le puissant processeur graphique Permédia 2) et en bout de carte, le connecteur 68 broches WIDE SCSI. C'est la première fois que cette norme est utilisée sur Amiga. C'est le chip "Symbios 53C770 Script Processor" qui en assure la gestion.

Le contrôleur SCSI de la Cyberstorm PPC travaille au standard "WIDE Fast-20 (Ultra)" et permet 15 adresses, 0-6 et 8-15 en WIDE SCSI, 0-6 en Fast SCSI, tandis que la carte est à l'adresse 7. Ce nouveau contrôleur permet des transferts de jusqu'à 40 Mo/s sur le bus WIDE SCSI!

Côté PPC, il n'y aucun jumper à configurer, c'est automatique et autoconfig. La carte est très "clean" hormis peut-être quelques "gros" électrolytiques, réminiscence d'une refonte de dernière minute sur la partie alimentation. Elle est encore équipée d'une flash-ROM, donc mise à niveau par soft.

Config requise

Pour ce modèle de carte la configuration minimum requise est un A3/4000(T) ou un ordinateur avec slot CPU compatible!?! (comme le dit le manuel), au minimum 8MB de Fast-RAM installée sur la carte, un disque dur et le Kickstart 3.x.

La configuration conseillée est 16 Mo ou plus de Fast-RAM installée sur la carte (max.128Mo), un HD le Kickstart 3.1 et une carte graphique **Cybervision PPC** (disponible dès le quatrième trimestre 97, dixit encore le manuel!).

Une mise en garde est faite pour l'installation dans un A3000 Desktop ou une modification de la carte mère est requise pour pouvoir utiliser le contrôleur SCSI (voir *AmigaNews* 10/97 où cette modification a fait l'objet d'un article).

Une autre mise en garde concerne la RAM: en effet, les bancs doivent être peuplés deux par deux (2x32 bits=64bits) avec des barrettes de capacités et vitesses identiques et si possible de même provenance. Donc pas de SIMMs "exotiques" ni de vitesse différente (j'en ai fait les frais). Exemple: sur le banc "0" (2x8) et sur le banc "1" (2x16) = 48 MB au total!

Back to the FUTURE!

Après une lecture "diagonale" du manuel qui nous explique avec force détails le fonctionnement de la carte (bi-processeurs, mémoires, SCSI, machines, etc...), l'intallation matérielle de la PPC, de la mémoire et du SCSI, bien détaillées pour ce dernier, nous voilà prêt pour le grand voyage. Passeport obligatoire pour le futur, la disquette "CyberStormPPC-Install"! Grâce au programme "Installer" de CBM, on échange les librairies 040 et 060 en place contre des nouvelles versions, on installe les nouvelles librairies PPC (ppc.library v44.29 bêta et ppcdiss.library v0.40), des "tools" et c'est fini. La seconde disquette "CyberStorm SCSI-Install" quant à elle, contient tout le nécéssaire pour la gestion du contrôleur WIDE Ultra SCSI et même encore et toujours le programme "Dynamicache1_03"! Du côté soft, "no problemo" tout se passe en douceur.

Phase 2: installation matérielle

Comme le 4000T (AT) était équipé d'une "vieille" Cyberstorm MK II 060 (eh oui, Phase5 a décidé de sortir la MK III qui sera semblable à la CyberPPC, donc avec contrôleur WIDE SCSI mais sans upgrade possible sur la PPC), il faut l'extraire et en retirer le "mille-pattes" (le CPU 060) si possible avec un extracteur ou avec d'infinies précautions au moyen d'un petit tournevis. Autres "victimes" de cette transumance, les quatre barrettes SIMMs 72 pins (2x16MB + 2x32MB) en 60ns, qui vont maintenant occuper les deux bancs près du radiateur (elles vont s'y épanouir puisque la RAM passe ainsi en 64 bits), les bancs "0" et "1". Il n'y a aucun jumper pour la configuration de cette carte, tout est autoconfiguré.

Phase 3: installation de la PPC sur le slot CPU du 4000T!

Dans ce dernier, l'accès au slot est très facile, il n'est donc pas nécessaire de démonter quoi que ce soit. Par contre, sur un A3000 ou un A4000 Desktop c'est un autre chanson, mais les explications du manuel vous aideront grandement.

A ce stade, n'oubliez pas (comme moi) de placer les jumpers "Clock" dans la bonne position (référez-vous encore une fois, selon le type de machine, aux explications du manuel). Le connecteur Ultra wide SCSI restera désespérément vide, n'ayant pas de disque dur à cette norme ni d'adapteur 50/68 pour les disques SCSI2 installés sur la machine.

Phase 4: démarrage d'un "nouvel Amiga"!

On enclenche, et, en réponse, la machine boote puis se plante avec un clin d'oeil de la LED et un triste écran noir!

Un p'tit reset, même résultat!

Bon ben bon, on investigue dans tous les sens. Extraction de la carte, contrôle du 060, contrôle des RAM, contrôle des jumpers sur la carte-mère, eurêka ils sont en mauvaise position, ça c'est "ouf" alors!

Redémarrage gratifié d'un superbe démarrage du 4000 PPC. Tout y est, le WB, les disques, y tout y tout.

Un coup d'oeil dans la barre de titre. 2.0xxMB de ChipRAM et 39,xxMB de FastRAM !?! mais où sont les 96MB installés sur les bancs "0" et "1" de la carte? Bon, on verra ça plus tard, voyons plutôt du côté des "bi-processeurs". Un petit test du 060 indique qu'il fait son travail. Pour le 604e à 200MHz c'est plus subjectif, il faut trouver quelque chose à faire. Le CD-R gravé par Phase5 se trouve dans le lecteur, alors profitons-en. Ils ont tout prévu ces teutons. Le programme adéquat s'y trouve, lançons le, en réponse il nous dit qu'il ne trouve pas la librairie PPP!

Quoi? Mais je l'ai installée au tout début, vous vous en souvenez vous! Allons faire un tour dans le tiroir "libs", ben oui elle est là en compagnie de la pps.library et des 68040 et 68060.library. Un autre petit tour du côté de *Magellan* pour comparer avec le contenu de la disquette d'installation. Non, tout y est, même le "readme" nous dit que c'est la bonne version (la 40.29 bêta), c'est à en devenir gaga! Bon, les gars moi j'vais m'pieuter, il est minuit et (comme le disait l'autre) la nuit porte conseil.

Le lendemain

zzzzzzzzzzzBonjour, un jour nouveau est arrivé! En fait d'éclairage c'est Phase5 qui va éclairer ma lanterne. Essayez de regarder du côté de la RAM, il est impératif d'avoir des SIMMs de même taille, vitesse et si possible de même provenance! Mais bien sûr, mon problème de RAM, vous vous souvenez? Il a y 96Mo installés et il n'en affiche que 30 et des poussières.

Voilà, après avoir retiré les deux SIMMs de 32Mo (il nous reste 2x16Mo sur le banc "0") nouveau démarrage de la machine. Là, on ressent tout de suite une impression de vitesse, le 060 paraît boosté, l'affichage aussi, le couple Picasso IV- Cyberstorm PPC à l'air de filer "le parfait amour", n'en déplaise au couple Phase5-VillageTronic! Au niveau de la mémoire tout est normal, un "avail" le confirme, on se retrouve avec les

deux SIMMs actives. Au niveau du 060, la commande "cpu060" nous confirme aussi son fonctionnement et le système, lui, nous confirme son bon fonctionnement.

Et le PPC me direz-vous?

C'est *PPCTool v1.1* qui se trouve sur le CD qui doit nous informer. Il se trouve dans le tiroir "PPCTool", ce qui nous laisse penser qu'il y a d'autres outils à l'intérieur. Mais non, c'est le seul programme de ce type. Bon, en fait de programme, une fois lancé, on se retrouve devant une fenêtre qui nous indique

CPU: PPC604e,
Count: 1,
Révision: 516
Clock: 150 MHz (Phase5 nous a informé de la présence d'un bug, il faut lire 200 MHz, c'est gravé sur le processeur)

plus quelques autres indications comme adresse, priorité, etc...qui ne sont pas exploitables. On fait quoi maintenant? Ben, allons voir sur le Cédérom! C'est peut-être le moment d'ouvrir une parenthèse pour faire l'inventaire de ce qui s'y trouve.

Concernant le PPC proprement dit, il y a:

- un tiroir de 228 Mo nommé *PPCRelease* dont un répertoire *ADE* (Amiga Developers Environment) avec des outils de développement Amiga, un répertoire *PPC-Dev* avec des outils pour le développement PPC, et qui nous intéresse le plus *PPC-Demo* dont le programme fractal *Benoit, IsisPPC, LWShowPPC, MemTest,* etc...
- un tiroir de 11 Mo *Phase5* qui contient un peu tout ce que vous trouvez sur le site Web ftp de Phase5 (cgx, cgx3, scsi, 060...)
- un tiroir de 90 Mo *Contrib* qui contient lui-même un répertoire *IBrowse, HTML* et *Demo,* des démos de programmes commerciaux avec les infos nécessaires en HTML.
- un tiroir de 2 MO *MUIInstall,* devinez ce qu'il y a dedans?

Vous voilà renseignés, on peu refermer la parenthèse. Après ce premier essai satisfaisant, il nous reste encore à élucider le mystérieux problème de RAM-mix (comme ma femme dit toujours, n'est-ce pas Colombo);-)

Après avoir comparé les deux SIMMs retirées (2x3MB) il s'avère que celles-ci sont de même vitesse (60ns) mais pas du même fabricant. Malgré plusieurs essais, il n'a pas était possible de les mettre d'accord! Donc, si cela vous arrive, rappelez-vous qu'il ne faut pas de mélanges "exotiques" au niveau des bancs de mémoire. D'ailleurs, le manuel nous met en garde concernant ce point. Retournons maintenant à nos occupations favorites en entamant la dernière phase.

WILDFIRE PPC: les chiffres de l'éditeur

Ces chiffres publiés par Andreas Küssner, directeur du projet *Wildfire* Project Manager chez WKArtworks, sont basés sur les performances de la nouvelle version PPC de WildFire (disponible sur le web-Aminet):

Performance-Tests (en secondes)

A) Procedures (Image-Size: 640x480)

Procedure	M68060 50 MHz	PPC 604e 200 Mhz	Notes
Scale	3.34	0.66	
iCrop	0.02	0.02	
iDisplace	4.00	0.26	
iHalve	0.14	0.02	
iDLA	133.88	4.34	
iLUT	0.14	0.04	
iMedianFilter	113.08	19.90	
iOilTransfer	182.78	25.66	
iNegative	0.12	0.06	
iRotate	6.64	1.84	
iTileBrick	0.12	0.04	
iColorToGray	0.14	0.06	
iTwirl	5.88	1.48	
iWater	6.10	0.46	(sans rendering)
iWave3D	3.58	0.32	(sans rendering)
iTwirl3D	7.92	0.46	(sans rendering)
iRender3D	41.23	6.80	(quadrangles)
iRender3D	20.76	3.84	(phong-shading, triangles)

Valeurs obtenus en sortie Shell après demarrage de WildFire avec l'option "-debug".

B) Exemple-Images (de tailles variées)

Image	M68060 50 MHz	PPC 604e 200 Mhz	Operators
he2_f (640x480)	68.48	17.34	LoadImage, Bump3D, Wave3D, Magnet3D
parPlot24 (960x768)	23.66	6.66	ParPlot, Axis3D, ColorCube
WFLogo (unknown)	70.36	33.24	CreateImage, TextCompose, Convolve, Neon, Threshold, LUT, LoadImage, TileBrick, Bump3D

Phase 5: les essais

Comme il a déjà été indiqué plus haut, les possibilités de tester le PowerPC sont actuellement assez limitées. D'ici un ou deux mois ça va changer, le point de non-retour devrait se situer à l'exposition de Cologne du 14 au 16 novembre (allez-y nombreux)! Nous utiliserons donc *PPCMemTest* et *Benoit* pour ces essais.

Mais tout d'abord, deux mots sur le comportement du 68060 depuis son déménagement. C'est bien sûr au niveau de la mémoire qu'il a retrouvé toute sa vitalité, puisque (selon Phase5) c'est un gain de vitesse théorique de 50% dont elle devrait bénéficier et, dans la pratique, c'est 25%, ce qui donne, avec un 68060, 68Mo/s tandis qu'avec un PPC 604e, c'est 160Mo/s.

Le programme PPCMemTest donne les résultats suivants:

```
=============
Performing PPC test with 50 iterations
Memcopy test in progress...
Speed: 35.71 MB/sec
Memread test in progress...
Speed: 156.24 MB/sec
Memwrite test in progress...
Speed: 11.11 MB/sec

Performing M68k test with 50 iterations
Memcopy test in progress...
Speed: 15.67 MB/sec
Memread test in progress...
Speed: 61.72 MB/sec
Menwrite test in progress...
Speed 56.81 MB/sec
```

Un autre test est lui basé sur le programme "Benoit" livré avec la carte PPC. Voir le tableau des résultats «PPC & 68060 Speed Test» tiré du site web de Phase 5 et vérifiable par tout heureux possesseur de la carte CyberStorm PPC!



CONCLUSION: une véritable bombe

Malgré le peu de recul et le manque de programmes disponibles pour faire un essai vraiment poussé, on peut déjà dire que cette carte est une véritable "bombe". L'impression générale est excellente et la finition est bonne. Ca valait le coup d'attendre un peu pour avoir quelque chose de vraiment nouveau.

Déjà sous 68060 l'impression de vitesse se fait ressentir grâce à la RAM en 64 bits. Pour le PPC, une "julia" en 2 secondes au lieu de 27 secondes sous 060 est une preuve que, sans conteste, l'Amiga est "né pour le futur"! Déjà, au fil des différents tests, on remarque que cette carte transforme littéralement ce bon "vieux" AMIGA 4000T en bête de course prête à se bagarrer avec les plus voraces de la meute. La place vide sur le bus prévu pour la carte graphique "CybervisonPPC-Permedia2" ne devrait pas le rester longtemps.

Une fois équipée de cet accessoire, les "fondus" de 3D devraient s'éclater un max! Le chaînon manquant (actuellement), c'est le niveau logiciel. Le génial WildFire ouvre le bal, puisque la version démo PPC est maintenant disponible sur le site Aminet et sera vendu en version commerciale à Cologne.

Sur le stand de Amiga Oberland, vous devriez aussi trouver Reflections 4.1 PPC.

D'ores et déjà, d'autres programmes sont annoncés à ce salon: *ArtStudio 3.0 Professional PPC, Elastic Dreams PPC* un programme d'animation, transformation d'image et morphing en temps-réel, *BurnIt 2.0 PPC*, un programme pour graveur de CD-R, et peut-être d'autres!

Dans les prochains mois, nous devrions voir arriver toutes sortes de programmes, des poids lourds commerciaux aux freewares en passant par les sharewares. Vous pouvez aussi visiter le site Web "http://hem.pas sagen.se/studiox/ powerup /main.html" pour vous tenir au courant de l'évolution dans ce domaine. Ce site tient à jour un tableau sur l'évolution des demandes des utilisateurs qui aimeraient voir leur programme favori porté sur PPC. Vous pouvez même, grâce à un formulaire, voter pour faire évoluer cette liste.

Nous aurions aimé pouvoir tester le contrôleur Ultra WideSCSI mais, vu le peu de temps disponible avant le bouclage, c'était matériellement impossible. Avis aux amateurs!

Emmanuel Rey
(Relec@com.mcnet.ch)

PPC & 68060 Speed Tests:

The following tests were done using Benoit on a CyberVision64/3D 1120x832 16Bit screen. The Display window size was 600x450 16Bits

PowerPC and 68060 Speed Test with Benoit

Coordinate File	CSPPC060/50	CSPPC604e/200
All_the_way_out	3.88 secs	0.43 secs
Awesome	11.90 secs	1.02 secs
Blob	10.62 secs	0.92 secs
Bridge	5:55.30 mins	32.62 secs
Burning	2:54.20 mins	12.82 secs
ChurchWindow	3:14.08 mins	15.40 secs
Circle_of_fire	3:27.84 mins	16.12 secs
Double_spiral	3:07.98 mins	14.66 secs
Dragon	8.02 secs	0.79 secs
Dragonheart	40.14 secs	3.54 secs
Eight_sparkles	5:08.20 mins	22.86 secs
Eye	40.10 secs	3.55 secs
Fallen_tree	15.82 secs	1.92 secs
Fire	34.58 secs	2.62 secs
Fireball	3.88 secs	0.46 secs
Firestarter	54.06 secs	4.63 secs
Heat	~ 1hour	4:07.10 mins
Hungry_arms	35.82 secs	3.29 secs
India	1:36.46 mins	7.82 secs
Julia	7.96 secs	1.30 secs
Julia_rotated	4:17.56 mins	13.90 secs
Julia_sun	45.40 secs	3.57 secs
Julia_wheel	29.33 secs	2.89 secs
Lava_island	1:06.80 mins	5.66 secs
Mandelbrot_rotated	1:02.60 mins	4.52 secs

PowerPC and 68060 Speed Test with Benoit

Coordinate File	CSPPC060/50	CSPPC604e/200
Moire_sun	11:25.24 mins	32.36 secs
n-Points	8.36 secs	0.75 secs
n-Polygon	12.82 secs	1.13 secs
Nine_tailed_cat	20.00 secs	1.89 secs
Paisley	22.64 secs	1.78 secs
Rainbow_sphere	2:54.86 mins	8.37 secs
Ring	3:09.02 mins	10.87 secs
Salamander	4.82 secs	0.52 secs
SeaHorse	2:46.80 mins	11.00 secs
SeaHorse2	1:44.94 mins	6.97 secs
Seven_arms	24.32 secs	1.92 secs
Shuriken	16.46 secs	1.67 secs
Smiley	9.47 secs	0.82 secs
Snake	24.00 secs	1.84 secs
Snowflake	4.28 secs	0.50 secs
Spiders_web	25.79 secs	2.07 secs
Spikes	4.93 secs	0.52 secs
Spiral_galaxy	27.78 secs	2.17 secs
Star	3:02.80 mins	12.07 secs
Sun1	11:25.50 mins	32.36 secs
Sun2	15:40.32 mins	39.65 secs
Three_lightning	12.44 secs	1.10 secs
Twelve_arms	36.74 secs	2.83 secs
Waves	5:50.54 mins	15.87 secs
Wierd_cycler	1:08.40 mins	5.75 secs

©1997 CGX Pages

TEST 2

par Gilles Morain

CyberStorm PPC, ou le nouveau moteur fusée!

Aaaargh! dis-je immédiatement à la réception de la carte! Mon 3000 est un modèle desktop, et il faut faire une modification sur la carte mère! Par manque de temps, j'ai dû me résoudre à emprunter le 3000T d'un copain (c'est plutôt lui qui a dû s'y résoudre tout compte fait...) pour y installer la carte prêtée par DeltaGraph'X.

Installation

● **Première étape** (on n'est jamais trop prudent...): sauvegarde de la partition système dans son état d'origine (j'entends d'ici l'heureux propriétaire du 3000T pousser un soupir de soulagement), puis installation d'un Workbench 3.1 on ne peut plus standard, suivi de près par l'installation de la disquette *"PowerUP system disk"* contenant les bibliothèques **68040, 68060, ppc** et **ppcdiss,** plus quelques outils tels *CyberPatcher* et *CyberSnooper*. J'installe 8Mo (en 2*4Mo) de mémoire sur la carte (strict minimum indiqué par la documentation), je branche la CyberStorm à la place de la 3640 et j'allume. Alléluia ! La machine boote sans aucun problème.

● **Deuxième étape** : Je remplace le Workbench fraîchement installé par celui sérieusement customisé sauvegardé à l'étape 1. J'installe par dessus la disquette système CyberStorm, je rajoute 32Mo EDO (2*16) de RAM, je boote, et là ... plantage. Je reboote sans startup-sequence, ça passe...sauf SCSIMounter. J'examine alors la startup-sequence de la machine (qui n'est pas la mienne, pour ceux qui ne suivent pas) et je supprime la tonne de patches divers et variés qui l'encombrent, du genre patchcontrol, fixjump, prepareemul, obtainbetterpens, j'en passe et des meilleures. Je supprime le démarrage de SCSIMounter, je reboote, et là pas de problème, le système (qui reste très " custom " : Envoy, ToolManager, AlertPatch, SwazInfo, CycleToMenu, MagicMenu, PowerSnap, ...) démarre normalement.

Je me retrouve donc avec un 3000T contenant: 2Mo de chip RAM, 16Mo de fast RAM sur la carte mère, le contrôleur SCSI d'origine, une Cybervision 4Mo, une carte Ethernet A2065, un PPC 604e/200, un 68060/50, un contrôleur ultra-wide SCSI et 40Mo sur la CyberStorm, tout cela ayant démarré sans grand problème.

Premiers essais

L'installation étant terminée, voyons un peu si cela décoiffe... Le passage du 68040 au 68060 est déjà impressionnant. Heureusement, le CD fourni avec la carte contient quelques logiciels contenant du code PPC. Je tente Benoit, un programme assez complet de fractales qui permet de calculer les images en 68xxx ou en PPC. Résultat des courses : voir tableau.

Img1 est l'image par défaut, img2 s'appelle FireStarter, img3 Waves (les fichiers correspondants sont fournis dans Benoit).

	img1	img2	img3
PPC	0,43s	4,66s	15,92s
060	5,07s	59,62s	575,42s
040	6,92	219,86s	1970,90s

Le résultat sur img3 m'a laissé sans voix ! J'ai même cru que la machine était plantée lors du calcul en 68060 (sans parler du 040)!

Un outil fourni sur le CD, PPCMemtest, donne sur ma machine 147 Mo/s en PPC et 32,5 Mo en 060 en lecture depuis la mémoire.

Calculs simultanés

Ma surprise passée, je tente un essai vicieux (du moins, un essai d'Amigaïste normalement constitué): je lance deux fois Benoît en mémoire, je configure les deux pour qu'ils calculent la même image, mais l'un le fait sur le PPC, l'autre sur le 060. Résultat : le PPC met 16,09s (à comparer aux 15,92s seul), et le 060 est tellement lent qu'une demi-seconde de plus ou de moins... Le partage des ressources est donc bien géré par la carte entre les deux CPUs. Effet secondaire : lorsque le PPC travaille à fond (à fond à fond, comme dirait Jean) l'OS et les autres applications qui tournent sur le 060 ne voient pas la différence... c'est un régal !

Je suis cependant resté un peu sur ma faim, la plupart des logiciels présents sur le CD m'ont paru faire plus souvent appel au 060 qu'au PPC. De plus, WildFire (testé dans le numéro 105), qui est sorti en démo pour PPC sur Aminet, n'a fait que planter sauvagement ma machine (il s'agit de la version alpha).

Conclusion

Cette carte paraît très prometteuse, ainsi que le montre Benoit, mais il manque encore les applications qui permettront d'en profiter pleinement. En tout cas, Phase 5 a réalisé avec la CyberStorm PPC une très belle prouesse technique, l'Amiga étant resté très stable, malgré la configuration logicielle assez éloignée du Workbench standard.

-Gilles Morain

gilles.morain@inforoute.cgs.fr

Quel noyau pour les cartes PowerPC ?

Lutte acharnée entre Phase 5 et Haage & Partner

par Jac Pourtant

Quelques jours après la disponibilité des premières cartes PowerPC de Phase5, la société Haage & Partner a lancé WarpUP, un noyau logiciel gratuit pour PPC (tout en encensant Phase 5 d'avoir fabriqué de si bonnes cartes).

Aussitôt, Phase 5 a répliqué que WarpUp est piqué sur leurs recherches, mais qu'il n'est pas compatible, voire même dangereux pour le futur, et aussitôt arrête sa coopération avec Haage & Partner.

Qui a tort, qui a raison ? Quelle sont les parts de vérité dans ce bras de fer? Est-ce que WarpUP est vraiment incompatible et dangereux en déviant la ligne développée par Phase 5 et en essayant d'imposer son système propriétaire pour ensuite toucher des droits, ou bien est-ce que ces derniers ont peur de voir leur marché leur échapper? Il est bien difficile de se faire une idée juste. En tous cas, ce n'est pas très heureux de voir une cassure se produire dans une coopération jusqu'ici fructueuse des deux grands espoirs les plus actifs du renouveau de l'Amiga. Essayez de vous faire une idée par vous-même en lisant les commentaires de chacun des protagonistes.

EN DIRECT DU FRONT

L'annonce de Haag & Partner

Voici tout d'abord le communiqué de Haage & Partner daté du 27 septembre 97 :

« **WarpUP - un noyau à haute vitesse pour PowerUP.**

L'Amiga a enfin son PowerPC. Chacun de nous est redevable à Phase 5, car ce sont eux qui ont engagé la discussion sur le choix du processeur dans la bonne direction. A travers leurs cartes PowerUP, ils assurent à l'Amiga un retour au sommet de la technologie.

La technologie PowerPC offre un maximum de sécurité pour le futur. Sous la bannière de leur devise "Pas de plaisir sans RISC", Motorola avait franchi le premier pas que les processeurs Intel ont encore à faire. Grâce à cette décision, les processeurs cadencés à 350 MHz sont déjà disponibles et aucune limite à leur accélération n'est encore en vue.

Le développement hardware n'est qu'un des côtés de la médaille. Sans le software approprié, même le hard le meilleur ne vaut pas grand chose. C'est pourquoi les développeurs Amiga du monde entier sont préoccupés. Ils se demandent si le portage de leurs logiciels en vaut la peine. S'orienter vers un nouveau CPU, implique le portage et la maintenance des programmes pour deux différents genres de processeurs.



Beaucoup de développeurs restent sans rien faire (malgré leurs annonces prometteuses) et observent le marché avant de se lancer dans le portage.

Ce qui faciliterait la décision serait une interface logicielle au hardware qui garantirait que les évolutions futures du hard n'impliqueraient pas l'invalidité de leurs logiciels (même si un autre constructeur, ou Amiga Inc, créent une carte PowerPC de conception différente). Cette fonctionalité est exactement offerte par WarpOS qui a été développé par nos auteurs Sam Jordan, Michael Rock et Jochen Becher autour de la carte à double processeur de Phase 5.

WarpUP est formé d'une couche d'abstraction hardware (HAL = hardware-abstraction-layer) entre le hardware (matériel) et les applications (logiciel). Ce HAL garantit le bon fonctionnement de ces applications quel que soit le concept PowerPC. Ceci offre une avancée sans risque dans une nouvelle ère de développement logiciel sur Amiga.

WarpUP constitue l'interface entre le hard 68k, le hard PPC, l'OS 68k et les applications soft. Le premier besoin est bien entendu d'exploiter de façon optimale la vitesse délivrée par le PowerPC en rendant en même temps la programmation ou le portage des applications aussi faciles que possible. Pour la première fois sur Amiga, WarpUP permet l'utilisation des applications natives PPC comme celle des applications et librairies partagées de forme mixte et en

fat-binary (versions de logiciels contenant les codes pour deux processeurs différents à la fois, comme sur Mac. NdT).

Le système de développement Storm C/C++ offre la possibilité de compiler une application écrite originellement pour AmigaOS en PowerPC natif au moyen d'une simple option dans le compilateur. La connexion nécessaire entre l'AmigaOS 68k et les fonctions PowerPC est assurée par le noyau WarpOS au sein de WarpUP. C'est un avantage non-négligeable pour le développeur de logiciels. La raison en est que même un portage direct du software réussit à augmenter substantiellement les performances. Les changements conceptuels du logiciel ne deviennent nécessaires qu'en dernier ressort.

WarpUP offre les avantages suivants :

- Interface de communication à haute vitesse entre le CPU 68k et le CPU PowerPC.
- Multitâche entièrement natif et également natifs la gestion de la mémoire, les sémaphores, la gestion de listes et de drapeaux, les signaux et la gestion des messages.
- Protection facultative de la mémoire : les tâches ont la possibilité d'allouer des zones de mémoire protégées.
- Signaux virtuels, c'est-à-dire partagés et toujours reroutés vers le CPU correct.
- Système de messages entre les CPUs.
- Utilisation optimale du cache et de la MMU pour le PowerPC.
- Gestion des exceptions et de la MMU pour les applications.
- Fonction d'économie de courant qui éteint le PPC s'il n'est pas utilisé.
- Enforcer PowerPC pour protéger la première page.
- Boîte de dialogue détaillée de plantage pour aider le programmeur à localiser l'erreur.
- Système de débogage intégré pour débusquer plus facilement les petites bêtes.
- Aide spéciale aux logiciels hautement optimisés comme les jeux et les démos.
- Aide à la conformité Amiga des applications.
- Applications et librairies partagées en PowerPC natif, mixte et fat binary.
- Egalement utilisable par des systèmes alternatifs de développement tels que Modula ou E car les objets ne doivent pas être obligatoirment créés en ELF. On peut tout aussi bien utiliser du code conforme Amiga vérifié au format Hunk.
- Facilité d'installation.
- Indépendant des spécificités hard.
- Adaptation optimale pour le futur.

Nous avons gardé le meilleur pour la fin : WarpUP peut être obtenu gratuitement directement chez Haage & Partner. Vous ne paierez que la note du téléphone. Téléchargez-le ! C'est notre contribution pour un avenir brillant de l'Amiga. »

La réponse de Phase 5



Wolf Dietrich, dirigeant de Phase 5, se fache !

Et maintenant la réponse de Phase 5 le 29 septembre:

« Avertissement de compatibilité : Noyau de Hacker.

Ceci est une courte remarque préliminaire, qui sera approfondie au cours de la prochaine semaine.

Phase 5 digital products fournit des cartes PowerUP en tant que solution complète consistant en un hardware puissant à deux processeurs avec une librairie PPC appropriée et autres ingrédients. La librairie PPC est une librairie complète et native en noyau multitâche et multiprocessing. Elle fournit tout ce qui est nécessaire pour tous les genres de développement logiciel, même pour l'adoption de futures ou différentes versions de l'OS. L'accusation d'inconvénients et de lenteurs de communication entre les deux processeurs est un nonsens, notre environnement logiciel assurant un message compréhensif et un système de signaux qui fournissent même des zones de mémoire protégeables pour chaque tâche, rendant les logiciels conformes PowerUP prêts pour des versions ou des mises-à-jour à mémoire protégée.

A présent, Haage & Partner, un développeur de logiciels allemand qui a été aidé par Phase 5 en tant que développeur PowerUP, vient de mettre sur le marché un produit appelé WarpUP consistant en un remplacement du système logiciel PowerUP de Phase 5, incompatible avec celui-ci. Ce software est annoncé avec une longue liste de possibilités et de prétendus avantages par rapport au système PowerUP, donnant ainsi l'impression d'une fonctionalité et compréhensibilité accrues et de performances supérieures, ce qui ne peut être prouvé par les faits et est basé sur les assertions de Haage & Partner.

DE TOUTE EVIDENCE, LA FONCTIONALITE SOULIGNEE ET VANTEE PAR HAAGE & PARTNER N'OFFRE RIEN DE PLUS QUE LA FONCTIONALITE STANDARD OFFERTE PAR L'ENVIRONNEMENT LOGICIEL POWERUP DE PHASE 5. Simplement, nous ne l'avons pas crié sur les toits. C'est également un non-sens que le système WarpUp de Haage & Partner soit plus rapide que le système PowerUP de phase 5. Ceci pourrait être vrai uniquement si StormC *(le compilateur C développé et commercialisé par Haage & Partner)* était utilisé pour la compilation d'une application PowerUP.

Le WarpUP de Haage & Partner est une solution qui n'est pas compatible avec celle de Phase 5. Comme il n'utilise pas le HAL fourni par Phase 5, mais attaque le hard en utilisant une connaissance incomplète de sa fonctionalité (qui a été acquise en remaniant le soft de Phase 5), il est plus que probable qu'il ne fonctionnera pas avec les révisions futures ou les produits suivants de la ligne PowerUP.

De plus, Phase 5 ne tolèrera pas qu'un software incompatible prenne le contrôle du hardware PowerUP et empêche l'utilisateur de faire tourner des logiciels qui ont été conçus pour les cartes PowerUp par Phase 5 et de nombreuses autres compagnies. Tout logiciel fourni par Phase 5 et dans lequel nous avons investi beaucoup d'efforts et d'argent pour faire du PowerUP un produit utile, serait invalidé une fois le soft de Haage & Partner installé dans le système. Ceci inclut par exemple la rapide librairie native CyberGL et le décodeur audio et vidéo MPEG intégré dans la version 3 de CybergraphX.

En conséquence, les programmes utilisant cette fonctionalité avancée ne tourneraient plus. L'UTILISATION DE LA SOLUTION HAAGE & PARTNER ENTRAINERAIT UN CHAOS COMPLET D'INCOMPATIBILITE. Dans l'intérêt de nos clients, qui, achetant nos produits, y ont placé des espérances élevées, nous allons faire attention à ce que le système logiciel de Phase 5 ne soit pas invalidé.

Depuis le début, Haage & Partner a refusé d'utiliser le format binaire ELF que Phase 5 avait introduit dans les cartes PowerUP. La raison pour laquelle nous avions opté pour ce format largement reconnu était d'ouvrir le développement Amiga et PowerUP aux standards logiciels de l'industrie. Par exemple, le format ELF permet un développement professionnel sur PowerUP de tourner sur d'autres plateformes (telles que les systèmes Motorola PPC, les systèmes IBM AIX, et même sur SUN ou sous WindowsNT), où les cross-compilateurs PPC à haute performance sont disponibles. Phase 5 est actuellement en train de tester de tels compilateurs qui pourraient offrir une chance d'encore accélerer des logiciels tels que la librairie CyberGL native et la librairie MPEG. De plus, on attend une mise-à-jour SAS/C sur Amiga qui supporte PowerUP et le format ELF.

Au contraire, Haage & Partner veulent imposer leur propre "format Hunk amélioré" dérivé du format Hunk Amiga, mais qui est une solution nouvelle et propriétaire. C'est un concept obligeant les développeurs à utiliser la seule solution supportant ce format,

le compilateur Storm C de Haage & Partner. Haage & Partner déclarent que c'est un produit ouvert et conforme Amiga, ce n'est en fait ouvert qu'au standard Haage & Partner et conforme à leurs solutions logicielles propres.

A ce point, il est important de mentionner que les concepts logiciels de Phase 5 ont toujours été d'ouvrir les portes et de niveler le chemin qui mène aux versions futures et complètement révisées de l'OS, qui incorporeront la protection de la mémoire et le multiprocessing (qui, à propos, n'est pas supporté par le concept de Haage & Partner). Ceci a été proposé cette année en mai à Amiga International/Gateway 2000 en même temps que notre offre de coopération technologique extensive. Pour atteindre ce but, nous pensons qu'il est indispensable de jeter les bases de programmation qui rendront les nouveautés Amiga/PowerUP plus indépendantes de la version de l'OS utilisée, par une programmation clairement structurée et orientée-objet, plutôt que d'utiliser le concept de Storm C de simplement recompiler de vieux codes-sources (ceci sera éclairci plus tard).

Comme la solution de Haage & Partner n'est pas compatible et peut - à cause de son concept logiciel propriétaire - ne pas exhaucer les souhaits des développeurs professionnels, il est fort probable que les développeurs ne la choisiront pas. Phase 5 recommande expressément de ne pas utiliser ce concept incompatible, de même que le compilateur Storm C qui, à cause de son concept, gaspille une partie des performances que les cartes PowerUp peuvent délivrer (ceci sera détaillé plus tard).

Phase 5 a aidé Haage & Partner avec systèmes de développement gratuits et toute l'information pour développer des logiciels et des utilitaires compatibles permettant ainsi à Haage & Partner de devenir un vendeur majeur de logiciels. Nous avons également organisé des rencontres au cours desquelles nous avons expliqué notre stratégie et nos buts pour faire de PowerUP une base utile non seulement pour une nouvelle génération d'applications à performances élevées, mais aussi pour le développement vers un nouvel OS ou une version OS répondant aux demandes du siècle naissant.

A notre surprise et déception, Haage & Partner ont utilisé leur statut pour créer un remplacement au système PowerUP avec l'intention d'établir un standard contrôlé par eux et ils ont même essayé de ruiner le développement logiciel complet et compréhensif dans lequel ont porté tous nos efforts. En même temps, ils n'ont pas été capables de présenter une application stable tournant sur PowerPC qui aurait représenté un avantage pour l'utilisateur Amiga/PowerUP. Nous vilipendons ce comportement contreproductif de confrontation et nous allons suspendre toute aide à Haage & Partner en tant que développeurs PowerUP et à tous leurs produits." »

Troisième épisode, etc.

Le troisième épisode de cette triste bagarre, est la réponse de Haage & Partner en date du 6 octobre. Elle contient plus de 22000 caractères, et on ne va pas consacrer le journal entier à ce pugilat. Je vous la résume donc très succintement en n'extrayant que les informations nouvelles, vu son très haut pourcentage de verbiage.

H&P ont présenté leur WarpUp à p5 deux jours avant leur annonce sur le Web. Ils clament la compatibilité de WarpUp avec PowerUp. Ils retracent ensuite l'historique de StormC et de WarpUp.

Ils regrettent le choix de Phase 5 de se baser sur le format ELF qui ne permet pas de partager les variables globales ou les structures entre les 2 CPUs, de charger automatiquement les parties PPC, d'être incompatible avec d'autres compilateurs que le GNU, et d'automatiser les retours de saut ou les changements de CPU qui doivent être programmés manuellement par le développeur.

Le début de la bifurcation entre les deux méthodes aurait son origine en octobre 96 lorsque Phase 5 a envoyé deux cartes PPC à H&P. Le logiciel fourni avec, était à l'époque tellement élémentaire, qu'ils ont décidé de l'étoffer.

Le système Phase 5 d'inverseur d'un CPU à l'autre, basé sur un "context-switch" logiciel lent et compliqué, n'a pas paru intéressant à H&P qui aurait préféré une extension hardware de gestion de switch sur la carte, ce que p5 ne voulait pas. Le nouveau switch de H&P, déjà prêt en janvier 97, permettait des temps de 0.5 ms contre 60 à 90 pour celui de p5.

H&P est également "convaincu", contre l'"assertion" de Phase 5, que les futurs Amiga n'auront qu'un seul CPU, quelque soit la société qui les fabrique.

Après les "journées magiques de Trêves" où H&P avaient essayé en vain de provoquer un forum avec Phase 5 sur le choix du format, H&P ont reçu la nouvelle librairie qui avait été tellement modifiée, que même leur développement qui alors suivait les règles de Phase 5 était devenu incompatible. Lors d'un rapide meeting, les gens de Phase 5 auraient été surpris de voir que Sam Jordan, le développeur de WarpOS en savait plus qu'eux-mêmes sur les cartes PowerUp. H&P n'est pas loin de déclarer qu'un mois après, la nouvelle PPC.library de Phase 5 aurait été réécrite et plus ou moins pompée sur celle de H&P, restant toutefois encore incompatible avec WarpUp.

C'est alors que H&P ont décidé de continuer seuls, ce qu'ils regrettent encore aujourd'hui, car ils aimeraient continuer à coopérer avec Phase 5.

Enfin, l'attaque de Phase 5 sur le fait que H&P n'ont jusqu'à ce jour rien développé pour PPC a sa réponse dans le fait qu'à chaque mise à jour de la PPC.library de Phase 5, les changements étaient trop importants pour le suivi sérieux d'une application.

La solution préconisée par H&P pour une compatibilité bénéfique aux usagers est qu'au lieu de solutions software divergentes, il est prépondérant de créer une interface hardware entre 68k et PPC. H&P aimeraient créer un consortium indépendant qui définirait les standards. Alors, si ELF était la solution retenue, H&P s'inclineraient sur ce point.

Enfin, en dernier point, H&P déplore l'agressivité de Phase 5 et appelle à la paix et à la réconciliation.

On voit donc que le problème n'est pas simple. D'une part, il y a une lutte de savoir et de prestige entre les développeurs, bonne foi et mauvaise foi des deux côtés, divergences sur les spéculations du futur du marché, ensuite plans de monopolisation pour l'avenir. C'est pas beau, mais c'est comme ça depuis que le monde est monde, malheureusement. L'amigaïste n'est pas encore au bout de ses peines s'il doit encore ajouter celui d'arbitre à tous les talents qu'il a accumulés aux cours des péripéties.

Qu'il me soit permis toutefois un peu de partialité désabusée par personne interposée. Un programmeur chevronné m'a déclaré : «le format ELF est meilleur car il n'a pas été développé sur Amiga, il vient de plateformes "sérieuses". Il va sûrement s'imposer.

-Jac Pourtant

Qui doit gérer le hardware?

par Jean-Paul Pozzi

Ces quelques commentaires sont tirées de divers mail et news entre Wolf Dietrich de Phase 5 et différents interlocuteurs.

Il s'agit plus d'une querelle de clocher ou d'une différence de philosophie (et peut-être d'un différent commercial) que d'une discussion intéressante. La seule chose qui nous concerne est le risque d'incompatibilités majeures entre des logiciels de différentes origines et le système.

La philosophie de Phase 5 semble être la suivante: les programmes existants doivent être profondément remaniés (redéveloppés ou modularisés) afin d'utiliser avec profit les possibilités de parallélisme entre les deux processeurs. La gestion de la communication et la synchronisation entre tâches parallèles semble être bien gérée par le logiciel

de base. Par ailleurs Phase 5 recommande l'utilisation de format binaires "standard" type ELF (le format ELF est, entre autres, celui utilisé par les dernières versions de LINUX. Par contre ce format est en rupture avec le format de "hunks" cher à l'Amiga).

Celle de Haage & Partner serait : Il faut faciliter le portage des applications existantes en tirant parti, au mieux, de la puissance des processeurs. Si le noyau du système ne le permet pas, il faut le changer. Le format "hunks" peut être adapté plus facliement à la gestion de binaires "mixtes".

Quelques remarques (n'ayant pas de carte PowerUp, ni de compilateur H&P dernière version mes réflexions restent très théoriques):

Le parallélisme des tâches impose une saine gestion de la répartition des traitements entre les processeurs. Les besoins de communication entre tâches doivent alors être limités au strict nécessaire. Ce problème est rencontré tous les jours dans les développements de style client/serveur où les échanges de messages entre tâches (et entre systèmes) sont de loin les plus "gourmands". La philosophie de Phase 5 semble ici la meilleure et la plus ouverte sur l'avenir. Le logiciel système pourrait ainsi prendre en compte le fonctionnement sur plusieurs processeurs tournant éventuellement dans des systèmes différents (encore le client/serveur ! décidément j'y tiens). Chaque tâche est associée au proecesseur/système où elle est la plus efficace. Cette méthode me semble la meilleure logiquement parlant et la plus favorable à la maintenance et à l'évolution des logiciels (concept plus "objet", ou au moins modulaire).

L'idéal serait de rendre ces deux méthode compatibles

Par contre la méthode H&P semble présenter un avantage immédiat : celui d'utiliser votre beau processeur tout neuf pour faire tourner plus rapidement nos applications (ou des versions peu modifiées).

L'idéal serait de rendre ces deux méthode compatibles. Il n'est pas impossible d'envisager deux niveaux d'interface dans les librairies système : un niveau haut gérant la synchronisation et le parallélisme entre tâches. un niveau "bas" permettant d'utiliser les deux processeurs sans perte de performance lors de la commutation. Il faut surtout que ces deux niveaux soient compatibles et ne se "plantent" pas les uns les autres !

Il faut attendre l'avis des développeurs, surtout de ceux qui disposent d'informations précises et de possibilités de test.

(Jean-Paul Pozzi est un vieil utilisateur de l'Amiga. Son A2000 de 1987 a été modernisé d'abord par une carte 2630 (68030 à 25MHz), puis par une carte 2040 à 40 MHz et une CyberVision 3D. Le soft a suivi du 1.3 au 2.04 puis au 3.1 et même un peu de LINUX. Son activité professionnelle tourne autour de l'informatique de gestion, Unix, C, shellscript, bases de données, SQL, TCP/IP «et même, quelle horreur, Windoze et compagnie».)

LE GRAND DECOLLAGE

Cette fois, on y est. Çà se sent, l'air s'engouffre sous les ailes du monde Amiga qui avait été dramatiquement détourné et avait été obligé d'aterrir sur un terrain de fortune. La formidable carcasse du monstre frémit et ses roues commencent à quitter le sol.

Toute la presse Amiga a senti le vent venir et se réjouit. Montez vite à bord, si vous étiez descendu, c'est le moment de se retrouver tous ensemble pour un nouveau départ vers des aventures étincelantes. - Jac

SIAMESE WEB

Pas de limites sur l'Internet : la dernière incarnation du système **Siamese** de **HiQ** permet de contrôler votre Amiga de n'importe où dans le monde, comme s'il était juste en face de vous sur votre bureau.

On sait déjà que, sous Siamese, malgré l'utilisation du port série, l'affichage du Workbench sur PC est plus rapide qu'AGA .

La nouvelle version 2.1, gratuite pour tous les enregistrés 2.0, offre une nouvelle prestation : TCP/IP. Le problème de l'étroitesse de bande passante du port-série est ainsi balayé.

Les transferts sont donc accélérés une centaine de fois si vous avez une carte Ethernet, et la possibilité de contrôler votre Amiga, d'un PC à travers un modem situé n'importe où, est une révolution.

L'apparition providentielle de la carte Ethernet Argent sur le marché pour moins de US$ 100, permettra de se passer du transfert par SCSI.(Ed: Comme l'apparition providentielle ne s'est pas encore manifestée, il faut pour le moment se contenter d'une carte Amiga ethernet classique et très chère.)

Bronzez !

Je cite : "Une des plus excitantes utilisations du support TCP/IP est qu'un Amiga connecté sur un Intranet ou même sur l'Internet n'importe où sur la planète, puisse être utilisé comme s'il était là, juste devant vous. Un portable PC avec accès au Net peut servir de souris, clavier, disque dur, lecteur de CD-ROM et moniteur de votre Amiga à la maison pendant que vous vous dorez sur la plage."

Siamese n'est absolument pas exigeant en ressources et même un 1200 de base peut booter Siamese RTG et avoir encore assez de temps CPU pour faire tourner Cinema 4D (Cinema 4D sur un 1200 de base, pffuu ! NdT). Bientôt OpenGL sur Siamese. <www.siamese.co.uk>. [HiQ]

ENCORE UN NOUVEAU FABRICANT D'AMIGA

Nova Sector Engineering, Inc. nous communiquent :

"Nous sommes une compagnie américaine 100% Amiga. Notre premier objectif est d'établir une base commerciale sur celui qui a gardé l'Amiga en vie: l'artiste graphiste sur ordinateur. Nous développons actuellement notre premièe application industrielle: une station graphique haut de gamme (? NdT) appelée la série Cordel Alpha.

Le premier modèle CorDel sera équipé d'un processeur PowerPC 604e à 150, 180 ou 200 MHz, d'un disque dur d'au moins 2.2 Go, de 32, 64 ou 128 Mo de RAM, une carte Cybervision 64 bits 4 Mo, l'AmigaOS 3.1, un modem externe 33.600 bps. En option, il sera possible d'avoir des cartes Ethernet et beaucoup d'autres.>

NOUVEAU ZIP

Le nouveau lecteur Zip PLUS propose une fonction auto-detect permettant de distinguer automatiquement un port parallèle d'un port SCSI. Une accélération de 40 % est obtenue sur les opérations de lecture, écriture, transfert et d'éradication de fichiers sous Windows 95.

Le lecteur est équipé d'une petite alimentation de voyage prévue pour tous les voltages du monde entier et un interrupteur sur le drive permet de réaliser des économies.

Huit millions de lecteurs Zip ont été vendus à ce jour. Par ailleurs, IOmega poursuit son développement des lecteurs Jaz à 2 Mo. [IOmega]

Lisle: un Amiga sur carte PC est possible


Photo:Gateway Amiga Club

Darreck Lisle, chargé de relations externes d'Amiga Inc, a encore donné quelques indications sur l'avenir de la machine, au cours d'un rencontre avec le club "Amiga Users of the Heartland" de Omaha, Nebraska, USA, le 16 septembre. Voici la traduction du texte de Bohdan Lechnowsky, membre du club.

M. Lisle a commencé par expliquer au club comment il a obtenu son travail à Amiga Inc. En fait, il a offert ses services de façon continue jusqu'à ce que Gateway 2000 l'embauche!

Il a alors affirmé qu'il possédait un Amiga 1200 sur son bureau pour son travail, et un Amiga 4000T chez lui. L'A4000T a une carte '060, un contrôleur Catweasel avec 2 lecteurs de disquettes HD, et d'autres périphériques en plus.

Il a aussi expliqué qu'il n'y a pas eu de communiqué de presse de fait par Amiga Inc. parce que les discussions avec le liquidateur et celles portant sur les licences doivent être terminées pour qu'un communiqué de presse soit publié. Cela dit, le processus d'embauche du Vice-Président étant bientôt terminé, et sauf imprévu, un communiqué de presse devrait être bientôt publié.

Marketing

Il a alors parlé de l'approche marketing d'Amiga Inc. Une politique ouverte de licences sera suivie pour accélérer le développement pendant qu'Amiga Inc. termine son cycle de démarrage. On pourrait appliquer cette politique au secteur de l'électronique grand public où un système d'exploitation petit et très stable est très important. D'autres exemples seraient, selon lui, un Amiga de poche (palmtop), des systèmes de sécurité, des systèmes domotiques et des récepteurs TV par câble, basés sur l'Amiga.

Des sociétés contactent en ce moment Amiga Inc. et demandent des licences pour continuer le développement d'applications pour le marché de l'électronique grand public basées sur l'Amiga. De l'opinion de Darreck Lisle, l'Amiga a un brillant avenir parce qu'Amiga International et Amiga Inc. sont en train de prendre de la vitesse pour les mois à venir.

Plantages

Une autre utilisation possible de la technologie Amiga peut se trouver dans le marché 'Destination' existant de Gateway. Cette technologie incorpore une TV dans un ordinateur. On regarde donc la télé sur un écran 31", mais pour l'ordinateur, cela reste une tâche en fond. L'utilisation courante de PC pour cette tâche, a conduit de nombreuses familles à souvent redémarrer leur TV à cause de plantages.

La coopération avec des développeurs tiers est aussi une priorité puisqu'ils sont la force conductrice de la recherche et du développement aujourd'hui.

Darreck a ajouté qu'il pense que l'AmigaOS 3.5 sortira d'ici les 6 prochains mois et que l'AmigaOS 4.0 sera disponible dans un peu moins d'un an. L'AmigaOS 3.5 utilisera les ROM existantes.

Amiga Inc. essaie de rassembler en ce moment toutes les archives et technologies Amiga pertinentes. Ils essaient également de créer une bibliothèque complète de livres sur l'Amiga, de manuels de maintenance, de manuels techniques et de tous écrits pertinents sur la technologie Amiga.

Le Developer Network (réseau des développeurs) sponsorisé par Amiga Inc. devrait être actif aux environs de mars ou avril 1998. La priorité des nouveaux logiciels est la compatibilité descendante 3.0, 2.0 et 1.3 (si possible), au même titre que la standardisation sur un certain nombre de points.

(Traduction par Diego Fernandez-Bravo)

Adresse de Darreck Lisle:
Amiga Inc
600 North Derby Ln
PO Box 1842
N. Souix City, SD 57049
Email: darreck@amiga.de

Questions/Réponses au club avec Darreck Lisle

Q: Est-ce que nous devrions acheter l'AmigaOS 3.1?

R: Oui - car de toute façon, vous aurez besoin des ROMs pour la mise à jour de l'AmigaOS.

Q: Est-ce que la compatibilité entre les cartes graphiques va être implantée dans la prochaine mise à jour du système d'exploitation ?

R: Oui - une sorte standard à la RTG (standard graphique) devrait être intégré ainsi qu'une sorte de standard à l'AHI (standard son).

Q: Combien de temps devront nous attendre avant de voir de nouveaux systèmes ?

R: Aux alentours d'un an, probablement.

Q: Combien y a-t-il d'anciens employés de Commodore qui travaillent pour Amiga Inc. ?

R: Approximativement 15 à 20.

Q: Prévoyez-vous d'autres améliorations pour l'Amiga ?

R: Peut-être l'intégration de l'Universal Serial Bus (USB).

Q: Quel est la position d'Amiga Inc. à propos d'UAE, l'émulateur Amiga disponible pour PC et UNIX ?

R: La pratique de piratage des ROM Amiga qui sévit aujourd'hui sera bientôt réprimée. (Ed: voir les infos sur le nouveau produit de Cloanto, Amiga Forever, qui fournira un package émulateur Amiga pour PC avec licence d'Amiga Inc.)

Q: Que pense Amiga Inc. de Java?

R: Nous aimerions voir Java intégré dans la prochaine version du système d'exploitation mais il y a encore beaucoup à faire à ce propos.

Q: Est-ce que nous verrons des 'bidouilles' du système d'exploitation utilisées aujourd'hui, tels que MUI, intégré dans une nouvelle version d'AmigaOS ?

R: Peut-être -- cependant, MUI est trop lourd et volumineux pour en faire une partie intégrante du système d'exploitation. Par contre, l'intégration d'une pile TCP est un choix définitif. Utiliser des programmes shareware et du domaine public pour le système d'exploitation qui sont disponibles actuellement n'est probablement pas une bonne solution, car les programmeurs développant des logiciels rivaux pourraient affirmer qu'Amiga Inc. fait du favoritisme à travers leurs choix. Amiga Inc. achète actuellement la plupart de ses équipements de test chez différents revendeurs pour cette raison.

Q. Est-ce que les prix des systèmes existants vont être révisés à la baisse (par exemple 1000 dollars de moins pour un A4000T) ?

R: Oui--les cartes mères Amiga ont un design assez simples et leur coût devrait baisser, surtout après les améliorations qui vont y être apportées, comme l'optimisation du chipset existant. La technologie d'aujourd'hui permet aux fondeurs de réduire la taille des puces propriétaires Amiga.

Q: Amiga Inc. étudie-t-elle sur la possibilité que l'Amiga puisse exécuter des logiciels écrits pour d'autres systèmes d'exploitation ?

R: Oui--je crois qu'il y a des travaux en cours pour faire de l'Amiga une machine multi-plateformes. On pourrait également avoir un Amiga intégré sur une carte qui prendrait le contrôle d'un système standard, le faisant fonctionner alors comme un véritable Amiga.

Q: Amiga Inc. va-t-elle se coordonner avec les développeurs tiers ?

R: Oui--c'est un des principaux objectifs d'Amiga.

Petro en Italie au Pianeta Amiga

par Andrea Valinotto



Cet article était écrit pour le fanzine Amiga Forever, dont nous remercions la rédaction qui nous autorise à le reproduire ici.

Les stands

L'expo 'Pianeta Amiga' qui a eu lieu les 20 et 21 septembre à Empoli, près de Firenze, a été une bonne occasion pour tous les Amigaïstes italiens de se retrouver et de voir l'état actuel et futur de la machine.

L'expo a été un hybride entre une manifestation «sérieuse», avec les grandes compagnies et une demo-party: n'importe qui pouvait participer à l'expo comme exposant, il suffisait de payer pour l'espace occupé. Voilà donc de nombreux stands de petites maisons de logiciels, du shareware, et aussi un BBS (qui passait de la techno jour et nuit). Le stand le plus grand était occupé par **NonSoloSoft**, un magasin italien qui est le leader de la vente par correspondance.

Chez eux il y avait deux représentants de **Haage & Partner**, Gunter Haage, (le fondateur) et Michel Rock, un des auteurs du Storm C. Ils ont montré toutes les possibilités d'un système **PowerUP** au public; malheureusement, Phase 5 n'avait pas fini à temps la version définitive de la carte, donc ils ont été obligés de montrer la 'vieille' PowerUp, un modèle pre-production avec «seulement» un 603e à 120Mhz.

Démos en temps réel

Quand je me suis approché à la machine, il y avait une animation d'un voxel en 320x256 sur CyberGraphx, avec une définition étonnante. J'ai eu une surprise quand Michel à bougé la souris : c'était du temps réel! Il m'a expliqué que c'était codé entièrement en C, et que le système présent souffrait encore d'un problème de passage de contrôle entre les processeurs PPC et 680x0 : il faut attendre une milliseconde (10 lignes de raster en 320x200) chaque fois qu'on fait un appel aux librairies 680x0, mais le voxel tournait à la VBL (50 images/seconde)! Le délai aurait été récemment réduit de 10 fois par d'autres programmeurs, et les cartes qui sont en vente maintenant seraient donc au moins quatre fois plus rapides que celle-là. Si on considère que les jeux et les démos n'utilisent pas le système... on a de quoi ennuyer les Pentium! Gunter Haage a aussi affirmé qu'ils donnent avec le Storm C une librairie faite exprès pour coder sans système : Click-Boom sont parmi ceux qui l'utilisent.

Cartes son

Sur le même stand, on montrait les deux cartes son qui sont en train de se livrer bataille: la **Delfina**, avec un DSP Motorola à 40MHz, et la **Prelude**. La Delfina semble la plus performante : avec son DSP on peut faire des effets en temps réel incroyables. Le soir du premier jour, l'auteur de *AudioLab 16*, Maurizio Ciccone, a montré son logiciel avec la Prelude. AudioLab est sûrement le logiciel le plus puissant qu'on ait sur Amiga, et le seul à utiliser les DSP. Toujours chez NonSoloSoft, on a vu pour la première fois la carte **Picasso IV avec les modules d'extension**: **Concierto**, le module sonore (sans DSP, mais avec midi et une sortie 44Khz, 16 bits), et **Pablo II**, l'encoder vidéo, qui produit une sortie soit PAL soit NTSC à partir de l'image de la Picasso. Le représentant italien de **VillageTronic** m'a aussi confirmé qu'ils ont fini le **module 3D** (avec deux puces 3D qui travaillent en parallèle), mais qu'ils attendent des logiciels pour l'exploiter au maximum.

A côté de NonSoloSoft, on montrait des systèmes intégrés **Draco- Imagine**, qui ont eu beaucoup de succès, surtout parmi les non-amigaïstes. Un des stands les plus fréquentés était celui de **Micronik**, qui avait en exposition un 1200 Tower. Les deux représentants allemands de Micronik m'ont expliqué toutes les différentes configurations de leur tower: le boîtier peut être étendu d'une façon modulaire, sans limite en hauteur. Ils ont prévu toutes les solutions possibles pour transférer le 1200 en tower : par exemple, pour le clavier, on peut réutiliser celui du 1200 ou un clavier PC standard. Même chose pour l'alimentation. Pour ajouter des slots Zorro au 1200, ils ont trois différentes configurations. La plus complète (et chère aussi) prévoit 4 slots Zorro III/II, un slot pour les cartes CPU (comme les PowerUp) et deux slots PCI. J'ai demandé quelques détails en plus sur ce dernier argument, qui intéresse tout le monde: les slots PCI seraient visibles par l'AmigaOS sans problème, comme s'ils étaient des Zorro. Micronik a développé quelques drivers, et mettra sur sa page web les sources d'exemples pour faciliter le développement de drivers pour les cartes les plus connues.

Les effets vidéo

ClassX montrait X-DVE, un programme pour faire des effets vidéo à la Scala, très intuitif à l'usage et assez rapide. Le seul problème chez eux était représenté par leurs hôtesses: les gens étaient plus intéressés par ces deux blondes canons que par X-DVE ou les autres produits qu'ils avaient. Deux autres magasins montraient des systèmes Draco, et j'ai bien vu, pour la première fois, le logiciel MovieShop, qui fait du montage non linéaire. Très facile à utiliser mais assez complexe, et surtout très puissant, Draco représente un bon rapport qualité/prix pour le montage. En démonstration, il y avait Casablanca aussi, la version réduite de Draco, faite pour le marché semi-professionnel et domestique.

Underground Software montrait son premier jeu, *The Golem*. C'est une aventure futuriste dans une ambiance complètement en 3D de synthèse. Les anim qu'ils montraient étaient très fluides, mais on ne comprenait pas si les mouvements possibles du joueur étaient fixés ou non. Il faut au moins un CD 8x pour avoir une action fluide, mais seulement un 68030 comme CPU, avec 2Mo de Fast.

A côté, on trouvait le petit banquet de **Enrico 'Lowlevel' Altavilla**, auteur d'un patch pour la graphics.library qui accélère jusqu'à 300% les fonctions graphiques de base. Un bon compromis pour qui doit rester avec l'AGA, pour l'équivalent de 50 FF.

Enfin, la partie la plus drôle du 'Pianeta Amiga', qui a même intéressé Petro Tyschtschenko: **AmyCar**! C'est une une vieille voiture Fiat 126 pilotée à travers un 1200. Avec une télécommande interfacée avec InfrARexx, et un petit programme MUI et une interface pour le port parallèle (construite en deux jours), on pouvait allumer les différents



feux et une petite caméra, qui servira - en genlock - de rétroviseur. Pour le futur, les 'développeurs' prévoient de s'interfacer avec tous les systèmes électriques de la 126 et d'utiliser AmyAtlas avec le GPS (le système satellite de position globale) pour en faire une espèce de pilote électronique.

L'impression générale était que le marché Amiga a vraiment repris, et que l'arrivée des PowerUp poussera encore plus la reprise. Les magasins présents ont très bien vendu, démonstration que l'intérêt pour la machine est très vif.

Petro annonce un nouvelle machine

Un des événements les plus attendus de Planète Amiga était la conférence de presse de Petro Tytschenko, le patron d'Amiga International. La conférence de presse était fixée pour 17 heures le samedi, et à cause du grand nombre de questions, elle s'est terminée trois heures plus tard.

Petro a commencé avec un discours préparé à l'avance, qui racontait l'histoire de l'Amiga à partir de 1985, à NewYork, où le A1000 fut présenté au public. A l'aide d'une similitude un peu exagérée (celle d'un navire spatial qui se promène dans l'espace à la StarTrek), il a parcouru toutes les aventures positives et surtout négatives du 'miga. Enfin, il a dépeint Gateway 2000 comme une force alliée qui sauve le navire au moment critique. Quand les participants (plus de 300!) étaient sur le point d'en avoir marre (car tout le monde connaissait l'histoire), il a finalement fait l'annonce qu'on attendait depuis longtemps: un nouvel OS et une nouvelle machine!

Les points de base sont déjà connus des lecteurs d'AmigaNews (voir ANews N°105): Gateway 2000 a formé aux Etats Unis **Amiga Inc**., qui sera responsable du développement. Le meeting qui a eu lieu en août aux Etats Unis entre Petro et des représentants de la scène américaine était pour discuter des fonctions de cette compagnie, qui est maintenant formée par quelques personnes qui seront bien plus nombreuses vers Noël (environ 30, d'après différentes estimations le mois dernier).

L'audience n'était pas trop contente, car commencer en août veut dire finir dans le meilleur cas vers Noël 98. Petro était bien préparé sur ce point: il a expliqué qu'ils ont eu la possibilité (= les fonds) de commencer à développer seulement il y a quelque semaines, et que, si on veut un bon produit, il faut attendre un peu de temps. Les objections sur ce point ont été très fortes, mais Petro a évité une confrontation. Il n'a pas donné de détails sur les futurs Amiga, mais a dit qu'à l'expo de Cologne (15-16 novembre) on aura quelques détails en plus. Il a révélé que Haage & Partner et ProDad collaboraient à l'écriture du nouvel OS.

Le présent

Après avoir parlé du futur, il a parlé un peu du présent, de l'état actuel du marché Amiga. Amiga Inc continuera la politique de vente de licences. Il a aussi assuré que maintenant les pièces de rechange pour tout Amiga sont disponibles à travers les pages web de AI, et qu'il lira et répondra personnellement à toute question ou proposition qu'on lui pose en e-mail. Il a insisté encore une fois sur son engagement envers l'Amiga, et dit que dans deux ans la situation sera meilleure que jamais.

Petro encerclé !

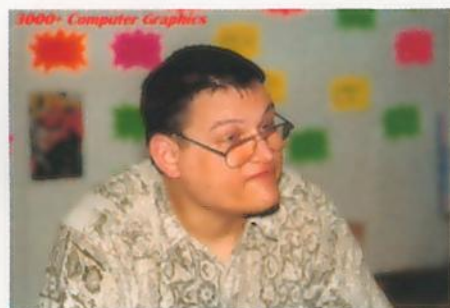
Finalement, le public a pu prendre la parole, et la bataille a commencé: d'un côté, les amigaïstes qui sont arrivés à Empoli de toute l'Italie. En face, Petro T, qui a réussi à survivre. Même s'il a été un peu trop évasif (comme d'habitude), on a pu quand même obtenir beaucoup d'informations en plus.

Q: Quel est le rapport entre G2000 et Amiga International Inc ?

R: D'un point de vue économique, Amiga International est complètement indépendant de G2000, on a la plus complète liberté d'action.

Q: D'accord, mais pour G2000, A.I. est une société dépendante. Vous avez parlé d'un nouveau chipset, une nouvelle machine. On craint que, dès que le projet sera fini, G2000 prenne la technologie, laissant A.I. sans ressources.

R: G2000 a mis beaucoup d'argent dans Amiga Inc, et ils veulent en tirer des profits. Mais je peux vous assurer que l'on aura un nouvel Amiga dès que ce sera possible. G2000 aura quand-même le droit d'en utiliser la technologie.



Michel Rock de Haagé & Partner, l'un des programmeurs de Storm C

Q: Est-que Carl Sassenrath est dans le projet?

R: Il y a eu un meeting avec M. Sassenrath, mais il a refusé d'être le chef de la section recherche et développement.

Q: Vous remettrez sur pied le réseau d'assistance après- vente ? Et celui des développeurs officiels ?

R: En ce qui concerne les développeurs officiels, c'est déjà en place, et vous pouvez vous enregistrer quand vous voulez. Pour le réseau d'assistance et SAV, je veux arriver au niveau des âges d'or de Commodore. Mais il faut du temps. J'ai déjà pris des contacts avec les plus importants représentants italiens des produits Amiga pour ça. (En effet, on a vu Petro le premier jour parler avec tous les stands les plus grands).

Q: Heinz Wrobel travaille-t-il encore pour AI ? (c'est l'auteur les derniers Setpatch, Fastfilesystem et scsi.device)

R: Heinz n'a jamais été un employé fixe chez Amiga Technologies. Il a fini l'université et il a trouvé un travail chez Motorola. Il continuera quand-même le rapport avec nous, comme consultant.

Q: Utiliserez-vous la technologie PowerPC développée par Phase 5 ?

R: On n'a pas encore décidé la puce qu'il faudra utiliser sur le prochain Amiga. On n'est pas sûr si on va utiliser un PPC.

Q: Si on a des propositions, comment peut-on vous les faire parvenir ?

R: Allez sur l'home-page de Amiga International, à www.amiga.de. Là, vous trouverez une page avec toutes les adresses email pour les suggestions. Je vous assure que nous lisons tous les mails que nous recevons; vous êtes tous invités à utiliser ce service, car nous voulons connaître les idées des utilisateurs Amiga. (L'adresse est : suggest@amiga.de. Plus tard j'ai appris que probablement *Amywarp*, le patch pour booster l'AGA de l'italien Altavilla, sera inclus dans OS 3.5, donc il me semble qu'ils écoutent assez les propositions des Amigaïstes).

Q: Un des produits qui a fait le succès de l'Amiga a été Scala. Mais malheureusement, depuis trois ans, Scala a interrompu le développement sur Amiga, et il a sorti deux nouvelles versions pour Windows 95. Qu'est ce que vous ferez pour ce problème ?

R: Je connais très bien le problème, et je peux vous assurer que je ferai tout mon possible pour faire revenir Scala sur Amiga. J'ai déjà eu des contacts avec le patron de la compagnie. Tant qu'on parle de Scala, je voudrais vous dire que NewTek aussi a décidé de continuer à supporter l'Amiga avec le Video-toaster.

Finkel et Sassenrath travail sur Amiga

Les questions ont continué sur des arguments plus locaux, comme le personnel qui devra reprendre la structure d'assistance en Italie, etc... Après la fin de la conférence de presse, je me suis approché de Petro pour lui poser des questions en exclusivité. Avant de réussir à lui parler, je l'ai entendu discuter avec d'autres Amigaïstes italiens, qui essayaient d'avoir plus de détails sur la nouvelle machine. Petro a dit quelque chose du genre :

P:"Imaginez un chipset custom très puissant.."

Italiens:"Et un PowerPC ?"

P:"Non, on ne sait pas encore, mais peut-être un 680x0"

I:"Mais c'est LENT!"

P:"Non, s'il y a un bon chipset pour faire tous les calculs!"

Finalement, j'ai réussi à parler à Petro :

Andrea: Vous pouvez me dire quelques noms 'connus' qui participent au projet du nouvel Amiga ?

Petro: Andy Finkel et Carl Sassenrath sont les plus connus.

Andrea: Mais vous avez dit que Sassenrath...

Petro: Il n'est pas le chef du projet, mais il y travaille comme consultant.

Andrea: Quel sont vos propositions à propos du marché français ?

Petro: On a déjà des contacts avec les magasins qui vendent en ce moment les produits Amiga. La situation est similaire à l'italienne: avant de construire un réseau de vente, il faut avoir quelque chose à vendre. Je ne veux pas dépenser de l'argent sans avoir quelque chose en retour.

LA JAVA DU VOYAGEUR

Depuis la version 2.42 de Voyager, Oliver Wagner a implémenté tous les hooks pour le plugin JavaScript Voyager_JS.VLIB.

Celui-ci contient l'interpréteur et les parties de gestion d'objets qui sont inaccessibles sur les versions publiques mais sont constamment testées pour le développement du logiciel.

Le retard de l'implémentation définitive vient de la dernière mise-à-jour de Netscape et de son adaptation complète sur Voyager. Le développeur qui écrit l'interpréteur (commencé par Holger Kruse) est pour l'instant incognito (pour sa tranquillité), mais JavaScript figurera au tableau des fonctions de Voyager 3. [VaporWare]

WORLD CONSTRUCTION SET V3

Le meilleur logiciel de rendu et d'animation photoréaliste de paysages? Avec la version 3 de WCS, vous pouvez changer le monde !

Nouvelles possibilités :

D'après son éditeur Quasar, la nouvelle et exclusive technologie Terraffector peut se comparer à avoir les clefs de votre propre bulldozer. Il suffit de dessiner vos propres vecteurs sur le terrain pour créer des lacs, des routes, des constructions, des ruisseaux, des ombres, des glaciers, des cultures, des champs, des barrages, des montagnes et tout un tas de d'accidents de terrain. Les effets et les vecteurs n'étant pas destructifs, il est toujours possible de changer d'idée.

On peut animer les vagues, les couleurs et les réflections pour tous les plans d'eau et WCS ajoute automatiquement les rouleaux et les plages.

De nouvelles options de rendu permettent d'ajouter des panneaux de signalisation, des haies et plein d'autres objets. Même les fameux nuages évolutifs ont été améliorés et des niveaux différents et superposables ajoutent encore au réalisme.

Des améliorations extensives permettent à l'interface plus de vitesse, de facilité et d'interactivité. Le nouveau langage WCScript permet la personalisation et l'automatisation de la visualisation des données par des programmes externes.

La gestion des objets Lightwave et Studio MAX a été poussée, ce qui permet d'intégrer facilement des objets, personnages, véhicules, etc... ArcView est reconnu par le logiciel pour une vision photoréaliste des données GIS.

WCS est le seul logiciel permettant de passer d'un très gros plan à la vue éloignée de la planète (comme vue de l'espace), car le terrain sphérique est bien géré.

On peut importer une large palette de formats de données de terrains dont U.S. Geological Survey qui se place effectivement et précisément sur le globe, ou bien générer du terrain fractal ou encore éditer sa propre topologie. On peut ensuite rapidement y appliquer des textures hautement réalistes de roche stratifiée, de terre, etc..., y ajouter des arbres ou végétaux à rendu rapide.

100 mouvements d'animation, la couleur, l'écosystème, les nuages et les vagues, tout se commande selon un système à base de positions clés interpolées à l'aide de courbes splines avec tension, continuité et bias.

Le field-rendering est géré, ainsi que le flou de bougé et un anti-crénelage à passes multiples. L'animation de nuages inclut une évolution réaliste, le brouillard et fumées sont animables séparément.

Le soleil a rendez-vous avec la lune, tout est pris en compte, de l'éclipse à la pleine lune, même les marées.

La version 3 sera disponible fin 1997 pour Intel, DEC Alpha et PowerMac et début 1998 pour Amiga. US$ 940. La mise à niveau de la version 2.0 peut se payer d'avance pour US$ 100 et le recevoir dès sa sortie. <www.QuestarProductions.com> <WCSinfo@QuestarProductions.com>. [Questar Productions]



Country Lane, une image créée avec World Construction Set v2 par Gary Huber. Voir également son image Brookside sur la page 24 (présentation de WCS 2.04 par Hilaire Honorin)

MAKECD 2.5

Cette nouvelle version comporte des pilotes pour les graveurs suivants :

- Compro CD-R 7501-INT (*)
- Compro CD-R 7502-INT (*)
- Creative Labs CDR4210 (*)
- Matsushita CW-7501
- Matsushita CW-7502 (*)
- Panasonic CW-7501
- Panasonic CW-7502 (*)
- Plasmon CDR-4240
- Plasmon CDR 480 (*)

Les graveurs avec une astérisque n'ont pas été testés mais devraient théoriquement fonctionner car ils utilisent le même set de commandes. MakeCD est ainsi compatible avec 90 graveurs anciens ou nouveaux.

L'interface graphique est plus facile à utiliser et les langues suivantes sont localisées: danois, allemand, norvégien, hongrois, suédois, finnois, italien, hollandais et français.

L'expérience conjointe des développeurs et des utilisateurs montre que les graveurs Yamaha (CDR100, CDR102, CDR200 and CDR400) et Ricoh MP6200S fonctionnent bien, au contraire des HP et Philips qui posent pas mal de problèmes sur Amiga.

La prochaine version de MakeCD sera la 3.0 qui pourra en option graver en mode DAO (Disc-At-Once) pour tous les graveurs.

MakeCD DAO sera capable d'écrire les CD audio sans l'intervalle de 2 secondes entre les morceaux et pourra en outre dupliquer des CD de manière presque exacte.

Il existe une version librement distribuable légèrement bridée sur la page <http:// makecd.core.de/>

Pour communiquer avec Angela Schmidt : <Angela.Schmidt@stud.uni-karlsruhe.de>

CLICKBOOM AMIGA WEB RING

C'est un nouveau concept. Il s'agit d'un vaste projet à but non-lucratif pour connecter tous les sites concernés par Amiga, qu'ils soit privés, personnels ou commerciaux. Les modalités ne sont pas encore très exactement définies, mais le principe est une liste gérée automatiquement affichant sur tous les sites une interface sommaire munie de boutons de navigation menant à un site suivant sur la liste, soit dans l'ordre, ou bien

l'ordre inverse, ou tous les cinq, les dix, les cent, etc... ou bien encore au hasard. C'est un moyen de se faire connaître car ici, il n'y a pas de grands ou de petits, les chances sont les mêmes pour tous.

<http://www.clickboom.com>

Matt fait cadeau de DICE

Le bien connu Matt Dillon (Obvious Implementations Corporation) a enfin trouvé le temps de diffuser le code-source de son fameux compilateur C.

Il ne produit que du code 68000, mais puisqu'il déclare qu'il l'utilise encore lui-même et qu'ainsi il ne peut être complètement dépassé, on veut bien le croire.

Il peut être compilé sur Amiga et sur la plupart des plateformes UNIX. Il est accompagné de dcc, dcpp, dc1, das, dlink et dobj.

Avec nostalgie, Matt évoque son passé d'amigaïste, se réjouit de ne toujours pas travailler sur Windows (il travaille sur FreeBSD), et il est convaincu que DICE est son plus beau morceau de bravoure.

<http://www.obviously.com/>

En bref

DISTANT SUNS: Power Solutions a conclu un accord avec Chaocity pour obtenir les droits de ditribution mondiale pour Distant Suns. Ce logiciel se trouve en version PAL ou NTSC sur CD-ROM ou disquettes. Voir le test ce mois. <http://www.power solutions.mb.ca/"> <http://www.chaocity.com/>

MISE-A-JOUR OPUS MAGELLAN: GPSoftware est fier de montrer sa fidélité constante pour l'Amiga en mettant le dernier patch de mise-à-jour (de 5.6 vers 5.62 et 5.65). <http://www.gpsoft.com.au>. [GPSoft]

SCALOS: Une version de SCALOS est enfin disponible à: <http://user.cs.tu-berlin.de/~remuss/scalos/scalos_main.html>
C'est une version de test, mais apparemment, la seule limite est qu'on doit la lancer du Workbench car SCALOS n'est pas encore bootable. Responsabilité déclinée par les développeurs : "Je dégage toute responsabilité si votre femme vous quitte après que vous ayez essayé SCALOS !!!"

NOUVEAU MAGAZINE AMERICAIN: "Totally Amiga" est son nom, "La révolution est ici" est son motto. "Nos articles sont écrits pour éduquer, nos tests récréatifs pour stimuler. Nous avons ce qu'il faut pour satisfaire vos besoins d'amigaïste."

Abonnement : US $15.80 Can $19.80.

Ce premier numéro est consacré aux émulateurs, à l'entretien et à la mainteance de votre machine et au logiciel Ultra Accounts 4.0.

Neo-Media Publications, c/o Totally Amiga Magazine, 46 Hemlock Dr. Barnstead, NH 03218. -4.<totallyamiga@hotmail.com>

QUELQUES INFOS SUR AROS

Ce système, "The Amiga Replacement OS" est un effort pour réécrire l'AmigaOS 3.1 (40.70 ou plus) en langage ANSI C (principalement).

Le but est de disposer de la force de l'AmigaOS sans être limité par le hardware. la compatibilité est telle qu'il suffit de recompiler le code-source d'un logiciel pour l'adapter facilement (sans le changer).

AROS en est à sa version V1.10. L'exec est pratiquement terminé. Seules les interruptions manquent et quelques fonctions ésotériques.

Le DOS est très avancé avec un Shell et un jeu limité de commandes. Des parties de la graphics.library, intuition.library (suffisamment pour ouvrir une fenêtre, recevoir les IntuiMessages et les gérer), locale.library et maths...

Les icon.library, iffparse.library et utility.library sont terminées. Un console.device avec RawKeyConvert(). Plusieurs démos.

NOUVEAUTES (depuis 1.10)

Elimination de bogues (comme toujours); beaucoup de nouvelles fonctions; le premier jeu pour AROS, *Moria3D*; tous les includes nécessaires pour compiler AROS; construction conditionnelle (voir make.defaults); linking beaucoup plus rapide sur Unix; les makefiles sont générés à partir de templates; AROS possède à présent le Resource Tracking; un mini-kernel a été ajouté pour faciliter le portage; nouvelles librairies math*, diskfont, gadtools; un nouveau logo par Mike Williams; un nouveau kernel UNIX avec seulement un fichier assembleur; une nouvelle technique qui permet aux parties dépendantes du hardware de remplacer des fichiers dans d'autres parties d'AROS.

FUTUR

Plus de docs.

Plus de fonctions.

Plus de Resource Tracking.

L'AmigaOS le plus rapide jamais vu sur DEC-Alpha-Workstation à 200 MHz.

Les responsables de cette folie sont : Aaron "Optimizer" Digulla - Chef du projet. Haldenweg, 578464 Konstanz (Allemagne)

Les adresses de contact sont :

irc: Optimizer
email: digulla@aros.fh-konstanz.de (pour le courrier concernant AROS)
digulla@home.lake.de (pour le courrier privé)
digulla@fh-konstanz.de (pour les longues lettres)
aros-bugs@aros.fh-konstanz.de (pour les bogues AROS)
aros-linux-bugs@aros.fh-konstanz.de (pour les bogues AROS sur Linux)
aros-amiga-bugs@aros.fh-konstanz.de (pour les bogues AROS sur Amiga)

Matthias Fleischer (Exec, DOS, drivers)
Peter Boeckmann (Sparc, Alpha)
Iain Templeton (FreeBSD, utility)
Peter Bortas (WWW site)
Martin Recktenwald (WWW, layers)
Lennard voor den Dag (Amiga port, layers)
Chris Lawrence (Linux/m68k)
Geert Uytterhoeven (Linux/m68k)
Kars de Jong (misc)
Nils Henrik Lorentzen (diskfont,icons)
Stefan Ruppert (Datatypes)
Harald Frank (Amiga port)
Martin Steigerwald (Beta tester)
Sebastian Rittau (Includes, Gadtools)
L. A. Guest (CLI tools)
Johan Alfredsson (Commodities)
Stefan Berger (Math libs)
Jesper Skov (Linux/m68k)
Wez Furlong (Shell)

Si vous désirez participer, deux méthodes :

- La meilleure : Procurez-vous CVS et suivez les instructions sur les pages web.
- La normale : Procurez-vous le dernier code-source, faites vos modifs et envoyez-les patches par e-mail.

Pour être sûr de ne pas réécrire ce que quelqu'un a déjà traité, utilisez le "jobserver" (contactez <aros@aros.fh-konstanz.de> avec le sujet "jobserv" sans les guillemets).

BESOINS SPECIAUX

Un PC sous Linux ou un Amiga.

DISPONIBILITE

Aminet:/misc/emu/AROS (Deux archives : AROSdev* qui contient le source et AROSbin* qui contient les démos déjà compilées pour débuter dans un XTerm sous Linux). ftp://aros.fh-konstanz.de/pub/aros/ (Main FTP Server).

http://aros.fh-konstanz.de/aros/ (Main page).

http://home.worldonline.nl/~ldp/aros/ (AROS for Amiga).

NOUVELLE MAILINGLISTE POUR AROS

Il s'agit d'une toute nouvelle liste donc peu active, mais qui ne demande qu'à s'étoffer. Pour tous renseignements : <aros-user@aros.fh-konstanz.de>

Pour s'y inscrire, il suffit d'envoyer un message à <majordomo@aros.fh-konstanz.de> avec "subscribe <your email> aros-user".

AI autorise l'émulation de l'Amiga sur PC et Linux

AMIGA International Inc. a accordé à Cloanto, l'éditeur Italien, les droits pour la publication d'un logiciel officiel d'émulation de l'AMIGA, qui inclut le système d'exploitation original de l'AMIGA, un logiciel réseaux AMIGA/PC, les émulateurs de domaine public comme UAE (voir notre article du mois dernier) et de nombreux autres programmes. L'offre, qui s'appèle "AMIGA FOREVER" et dont la commercialisation est prévue en novembre lors du 'Computer Show' à Cologne aura le logo "powered by Amiga".

-Dans un communique, Michael Battilana, directeur de Cloanto, relate que quelques heures après l'annonce, l'activité du site web de Cloanto et de son serveur de mail a atteint des sommets.

«Nous savions qu'il y aurait une forte demande pour un produit comme 'Amiga Forever', mais nous ne nous attendions pas au nombre aussi important de réactions de soutien et de demandes d'informations qui sont arrivées dans les 24 heures qui ont suivi.»

Amiga Forever sera plus qu'un simple "émulateur Amiga". La licence couvre l'OS, mais également les ROM Amiga, les brevets Amiga, et l'utilisation de la marque "Amiga" au sein "d'Amiga Forever" et ***Amiga Explorer***, un programme réseau Amiga-PC développé par Cloanto. L'interface d'Amiga Explorer est une extension orientée objet du bureau de Windows, où l'Amiga apparaît comme un ordinateur connecté en réseau. L'Amiga et le PC peuvent être reliés ensemble à l'aide d'un câble série (null modem) ou parallèle (standard Windows/LapLink /InterLink/Norton). Une mise à jour, disponible gratuitement plus tard dans l'année, étendra les possibilités réseau du système pour être compatible TCP/IP.

Amiga Forever intègre également une collection d'anciens jeux Amiga très connus, des démos et d'autres choses intéressantes d'un point de vue historique (comme une interview exclusive et inédite de Jay Miner, le "Père de l'Amiga"), Personal Paint et d'autres logiciels bureautiques de Cloanto et d'autres sociétés dans leur version la plus récente.

Le système d'exploitation Amiga, les ROM, ainsi que le programme d'émulation Amiga sont pré-installés dans Amiga Forever pour une installation et une utilisation simple. L'utilisateur n'a qu'à insérer le cédérom dans un PC, et avec un click de souris, un Amiga complètement fonctionnel apparaîtra sur l'écran. Le logiciel d'émulation Amiga intègre en avant-première les programmes pour gérer les modes d'affichage Picasso 96 (jusqu'à 256 couleurs ainsi que les modes en 16/24 bits). Le cédérom contiendra les logiciels pour l'Amiga et les autres plate-formes, ainsi qu'une disquette contenant le logiciel réseau côté Amiga (pour les Amiga n'ayant pas de lecteur de cédérom).

La liste exacte des plate-formes supportées par le programme démulation (en plus de Windows NT, Windows 9x, DOS et Linux) sera définie et annoncée sous peu. L'adresse web officielle d'Amiga Forever [http://www.cloanto.com/amiga/forever/] permettra aux utilisateurs d' obtenir des informations et de l'aide, ainsi que de mettre à jour facilement leurs programmes à partir d'Internet.



Dernier-né des posters, ce "Retour vers le futur" se trouve sur le site web d'Amiga Int.

Lidée de créer une offre officielle et légale d'émulation Amiga est venue de façon évidente dun certain nombre de raisons. Les émulateurs Amiga distribuables gratuitement comme UAE et Fellow sont disponibles depuis quelques années. Or, si vous visitez n'importe quel site web d'UAE, ou bien si vous recherchez le mot «UAE» dans n'importe quel moteur de recherche Internet, vous tomberez, après cinq minutes de recherche par lien, sur des ROM Amiga illégales et des fichiers système. La demande existe bel et bien, mais jusquà maintenant, aucune solution n'avait été trouvée, pour satisfaire à la fois aux conditions des propriétaires des propriétés intellectuelles de l'Amiga et les besoins des utilisateurs. (Traduction par Diego Fernandez-Bravo)



Michael Battilana avec les développeurs de UAE en plein "conference développeurs".
de gauche à droite: (en bas) Brian King, Dana Peters, Michael Battilana, Bernd Schmidt, Mathias Ortmann, (debout) Christian Schmitt, Andreas Schildbach, Stefan Reinauer

OXYRON Patcher

La raison qui fait que ces programmes ne s'exécutent pas à une vitesse maximale est que bon nombre d'instructions sont émulées par la 68040/060.library d'une façon lente, spécialement les instructions mathématiques. Les instructions qui sont implémentées dans les 68040/060 sont très rapides mais celles qui sont seulement émulées sont assez lente. Oxyron fait une émulations de ces instructions non implémentées de la façon la plus rapide possible.

- Il peut traiter toutes les fonctions non implémentées des 68040/060 (integer et FPU)
- Il peut traiter l'instruction non implémentée DATA.X.FFP-format
- Il peut traiter presque tous les modes d'adressage.

Oxyron Patcher fonctionne sur tous les Amiga possédant un 68040/060 et le WB 2.0 ou supérieur

Voici un petit exemple de vitesse :

Pour le 68040 :

Programme	non patché	patché
MaxonC4D_V4.0		
Scene1	00:07:52	00:02:52
Scene2	00:21:37	00:09:21
Scene3	01:04:36	00:32:56
WCS_V2.04		
Scene1	00:13:00	00:05:28
Scene2	01:25:23	00:42:41
Lightwave_V5.0		
Scene1	00:21:39	00:17:45
Scene2	01:32:38	01:20:28

L'adresse de l'auteur : Achim Koyen, Nübelfeld 49, D-24972 Quern, Germany.
http://www.microdata.de/user/michael/OXYPAT.HTM
Le patch est vendu au prix de 39DM.

La carte Pixel 64 d'Atéo Concepts sera bientôt disponible

Après de longs mois de développement l'équipe d'Atéo Concepts arrive enfin à apercevoir le bout du tunnel pour sa carte graphique Pixel 64 pour Amiga 1200.

Mathieu Lagier d'Atéo nous communique:

«Nous avons reçu la première présérie de cette carte et de son bus le 25/09/97. Les tests sur le bus et la carte sont très positifs, le bus arrive à maintenir un taux de transfert de 9.3Mo/s, même sur un A1200 de base avec un 68EC020 à 14Mhz sans fast RAM! Je précise que ce bus n'est pas un bus Zorro, il s'agit d'un bus propriétaire à Atéo Concepts. Si tout va bien, nous devrions annoncer sa réalisation (fin des tests -> mise en production) pour la fin du mois d'octobre. La date définitive de disponibilité va dépendre des problèmes d'approvisionnement (de composants électroniques) que nous rencontrerons. Il faut également terminer l'aspect software (driver Picasso96) bien que depuis la version 1.30, la Pixel64 est supportée.»

Une carte ethernet à -400F !

Atéo prévoit le développement d'autres cartes bon marché (300-400FTTC) qui pourraient profiter des taux de transfert élevés de son bus propriétaire:

- une carte 2x série + 2x //
- une carte ethernet,
- une carte ide,
- une carte SCSI,
- une carte floppy HD,

D'autres projets sont une carte audio (à environ 1000 à 15000FTTC prix public), et un scan doubleur pour la Pixel64.

Le prix de la Pixel64 avec son bus sera 1890F.

Pour son éventuel projet d'une carte Power PC pour Amiga 1200, Atéo a rencontré quelques problèmes avec son fournisseur de composants Motorola et a du mal à avoir la documentation nécessaire à la prise de décision. ATEO CONCEPTS, Le Plessis, 44220 COUERON Tél 02 40 85 30 85 E-mail: info@ateo-concepts.com, Web: http://www.ateo-concepts.com

Reprise de la collection DPAF

Pour ceux qui ne le savent pas, DPAF signifie Domaine Public Amiga Francisé. Cette collection de disquettes a été démarré avec le lancement du journal AmigaDP (qui a duré huit mois) et repris par ce journal, mais n'a jamais connu un développement significatif.

Damien Naviliat nous propose de revivre cette collection, qui a pour mission de réunir tous les softs Amiga étrangers qui ont au moins une documentation (et si possible une localisation des menus) en français.

Envoyez donc vos traductions à:
Damien NAVILIAT
11, quai Jean Jaurès
84800 Isle/Sorgue
email: Damy.Naviliat@wanadoo.fr

En n'oubliant pas de joindre une autorisation de distribution pour AmigaNews. Les moyens de distribution les plus probables pour ces versions francisées sont sur d'éventuels CD AmigaNews et en téléchargement depuis les sites internet souhaitant les rendre disponibles. L'accord du programmeur est évidemment souhaitable.

Amiga FOREVER (le fanzine) sur le Web

Ce fanzine existe en version papier sur Montpellier depuis un an et demi avec la sortie de quatre numéros pour tenter de rassembler la communauté Amiga locale.

Benjamin Yoris écrit: avec le numéro 5, nous avons décidé de sortir Forever (aussi appelé AFE) sur le Web pour toucher plus de monde, à l'adresse **www.mygale.org/~afe**

Stages graphisme et vidéo en Gironde

LUCIS MAGIA, association agréée de formation professionnelle, propose un ensemble de stages dirigés par des professionnels dans les domaines de la 3D, la 2D, la création et la gestion de sites web, le montage virtuel, la programmation, le titrage vidéo, la gestion serveur ou système, ou encore des stages à la demande. Les stages sont accompagnés d'un suivi sur une période de un an au travers des réunions de discussions et d'informations avec les formateurs.

LUCIS MAGIA 178 impasse Charles Nungesser 33127 St Jean d'Illac. tél : Jullien Hussennot 05 56 51 47 34, Mickaël Bourgeoisat 05 56 21 67 61. E-mail : magia@mygale.org. Web: www.mygale.org /~magia

AMIGA WEB OFFLINE Vol.1 CD

PHOENIX DP annonce la production d'AMIGA WEB OFFLINE Vol.1., un CD regroupant des sites Web consultables hors ligne. Il a pour but de faire connaître aux nombreux amigaïstes ne possédant pas d'accès internet,la multitude d'informations sur l'Amiga, que l'on peut trouver sur le net.

Une place toute particulière a été réservée aux sites personnels. Si vous êtes un particulier, un club, une association, ou une société, Phoenix vous invite à le contacter. Date de sortie: première quinzaine de novembre suivi par AMIGA WEB OFFLINE Vol.2 en Janvier.

<phoenix@club-internet.fr>

LES POTINS DE RAMSES

Ces temps-ci, ce sont les conférences traitant du graphisme qui ont le vent en poupe (et ce n'est pas pour me déplaire :-)

● ***Imagine 6:*** La nouvelle version d'Imagine est très attendue par les utilisateurs pressés d'avoir une interface 'plus moderne' et le support de laCyberStorm PPC. Sur Ramses il y a une personne qui n'attend que cette version d'Imagine pour acheter sa carte PPC!. Depuis l'annonce de cette version 6 suivie d'une offre de mise à jour, plus rien. Et le représentant d'impulse répond aux différentes questions à côté... il a même dit à quelqu'un que s'il n'était pas content, il n'avait qu'à acheter *Cinema 4D* ...

● ***OXYRON Patcher:*** Ce programme a fait beaucoup parler de lui0. Il y a déjà deux membres de Ramses qui sont enregistrés et il est sûr que ça ne fait que commencer (voir en face).

● ***Tornado 3D:*** Ce nouveau programme 3D qui nous vient d'Italie, devrait être disponible dans les prochaines semaines (ils en sont à la rédaction de la documentation). Ca c'est déjà une bonne nouvelle mais la meilleure c'est qu'une version PPC est prévue pour la fin de l'année et que, si tout va bien, elle sera en démonstration à Cologne lors du salon Computer97. Pour les renseignements http://www. tornado3D.com

● ***LightWave*** et le PPC: Newtek (éditeur de LightWAve) a acheté deux cartes PPC pour voir (dixit Newtek). On a donc peut-être une chance...

● ***WildFire PPC***: Ce superbe programme sera en vente en version complète chez Amiga Oberland (lors de Computer 97 pour ne pas changer :-))

● **Une page web traitant de Ramses**, faite par Pierre Delisle, le nouveau sysop, est accessible à l'adresse http://www.mygale.org/ ~elmsteen/ramses.html.

Hervé Sonneville

point n°100 sur Ramses BBS (fido = 2:320/104.100)
E-mail : herve.sonneville@ramses.fdn.org
ramses@amiganews.com



INFOS D'ALLEMAGNE (10/97) de Jac Pourtant (jac@avignon .pacwan.net) (pour le numéro de novembre 97)

Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent premièrement de mes recherches sur l'Internet et ensuite des articles ou des publicités parus dans les revues Amiga Magazin, Amiga Special et AmigaPlus d'octobre 97 et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées de quelque manière que ce soit en cas d'erreur.

MINI-EDITO

L'ANIM QUI VENAIT DU FROID

Il nous vient des merveilles de l'est européen. La Pologne, en la personne de Horst Kolodziejczyk. a toujours été à l'honneur par la qualité des images produites sur Amiga. De bons cédéroms arrivent également de Pologne.

Je viens d'acquérir l'Aminet Set 5 (*Ed:test page 41*), que je n'ai bien sûr pas besoin de vous recommander, et qui en plus des répertoires auxquels nous sommes habitués, nous offre ce fabuleux programme qu'est Octamed SoundStudio, le plus simple et le plus complet de tous les moyens de faire de la musique compliquée de nos jours. Mais caché au sein du répertoire pix/anim, j'ai trouvé cette perle parmi tant d'autres, "theufus.mpg" (traduisez the UFO's, les OVNIs) mais qui m'a donné l'occasion d'approfondir un peu le monde de l'animation.

En effet, lorsque je l'ai chargée comme toutes les autres anims, celle-ci m'a paru interminable. On a beau avoir un DraCo 060 à 50 MHz, la visualisation avec Osiris, le meilleur pour le MPG, prend quand même un certain temps, avec des saccades irrégulières et une lenteur accrue lors des panoramiques ou zoomings, bref là où il y a du "delta", c'est-à-dire beaucoup de différences entre les pixels d'une image à la suivante. Le MPEG est de plus très compresseur, ce qui se traduit par des systèmes compliqués où on ne trouve une vraie image que toutes les dix ou toutes les vingt.

La visualisation souffre donc de cette pauvreté d'informations, mais de plus, les algorithmes de décompression sont obligés d'ignorer une grande partie de l'information pour pouvoir tenir un semblant de rythme, mais tout cela, c'est de la théorie, je vous propose des données précises, suite à mon cheminement.

J'ai eu l'envie, devant la qualité de l'anim cosignée par Maciej "XTRO" Wojciechowski, Piotr "VOICE" Koziol, Bartosz "MADBART" Urbaniak et Maciej "MICMAC" Skawinski", de la voir à la vraie vitesse. J'ai donc cherché sur l'Aminet Set 5 un convertisseur de MPEG, j'en ai trouvé un de suite, AnimConvert, et j'ai entré d'un côté de la moulinette 10.229.341 octets de "theufus.mpg" et j'en ai ressorti, dans mon assiette "Jaz", 890 Mo d'images IFF 24 bits, toutes de 211.294 octets, donc non-compressées. J'ai chargé ces 4234 images dans MovieShop (5 heures) et je les ai regardées en vidéo.

J'étais suffoqué de la qualité du résultat, tournant alors à 25 images par seconde et durant 2 minutes 50 secondes, au lieu de plus de 13 minutes avec Osiris (environ 5,2 images/s)! Plus de sautillements, plus d'imprécision d'image, plus de carrés visibles en filigrane. Le MPEG, contrairement à ce que j'ai toujours cru, c'est du sérieux. Alors, comme j'étais dans les chiffres, j'ai continué par curiosité. J'ai réexporté les champs (fields) JPEG à 90 % sur mon Jaz. Ça a occupé 110 Mo au lieu de 890 en IFF.

Après quelques méditations sur les chiffres que je vous ai rapportés ici, j'en conclus que l'on a, de part notre limitation hardware, une méconnaissance de bien des aspects du graphisme. Le MPEG est à présent réhabilité dans mon estime. C'était notre méningite du mois.

KÖÖÖÖÖÖLN

Bon, à part ça, je ne vous parlerai pas des moyens pour aller à Cologne, cette année. Si vous y tenez, allez regarder sur les vieux numéros d'octobre des dernières années, tout y est. Mais... ne le manquez pas quand même ! Je vous livre plus bas un avant-goût de ce qui vous y attend.

NOUVEAUTES MATERIELS

UNE CARTE GRAPHIQUE POWERUP POUR 1200 !

Quelques différences dans le programme de Phase5 annoncé.

BLIZZARD 603e+ Power Board. Il sera disponible sur le salon de Cologne. Il nécessite un 040 à 25, 33 ou 40 MHz, ou un 060 à 50 MHz. C'est le meilleur choix pour un Blizzard 1240T/ERC ou 1260. Il sera équipé, contrairement à ce qui avait été annoncé de deux socles SIMM, d'un contrôleur Fast SCSI-II et d'une prise spéciale pour l'adaptateur graphique de haut niveau **BVisionPPC** qui battra les records de vitesse de toute carte graphique connue. Pas d'autres informations sur la BVision pour le moment. Le PPC 603e pourra être cadencé à 160, 200 et 250 MHz. Oui, 250.

BLIZZARD 603e Power Board. Cette carte sera le second membre d'une famille de cartes accélératrices pour 1200 disponibles avant Noël.

Il nécessite un 030 à 50 MHz. C'est le meilleur choix pour un Blizzard 1230 (modèle II, II, IV). Les caractéristiques annexes du 603e écrites plus haut s'appliquent également.

LA VIPERE NOIRE

Quelle autre plateforme permettrait encore d'accélérer un ordinateur vieux de 10 ans ? DCE Computer présente une nouvelle carte d'accéleration pour Amiga 500. Elle est équipée d'un 68EC020 à 33 MHz, d'une ROM 3.0 32 bits à 130 ns (vitesse suffisante pour se passer de MMU) déconnectable si besoin de compatibilité avec autre ROM. Le paquet WB 3.0 original de Commodore est livré avec. La carte possède en outre trois ports IDE pour un disque 2,5 interne et trois 3,5 externes, la place sur la carte pour monter le DD 2,5 interne, un port pour lecteur de CD-ROM IDE à 2,5 Mo/s, 4 ou 8 Mo de FAST RAM déconnectables, un socle PGA pour co-processeur arithmétique 68882 (jusqu'à 33 MHz).

La carte, facile à installer, rentre complètement sous la tôle de protection, un facteur d'accélération d'environ 10 est observé, la compatibilité est totale, même avec l'adaptateur MegiChip 2Mo grâce à une prise pour Gary. Bref, la VIPER 520/33 (puisque c'est son nom) avec 4 Mo coûte DM 199, avec 8 Mo DM 239. Le coprocesseur en option coûte DM 69. C'est vraiment pas cher, donc je ne veux plus voir de 68000 dans vos bestioles (s'il y en avait encore...). <http://www.dcecom.de>. [DCE]

LA TOUR PREND HARD

Voici un tower pour A1200, qui s'appelle T-Case, en deux versions. Une économique **DIY Tower** (Do it yourself ou faites-le vous-même), et une autre pre-assemblée avec une alimentation de 230 Watts et câbles montés. Pour la remplir, la maison dispose en plus d'un choix étendu de périphériques, cartes et accessoires. <http://members.aol.com/cromanet>. [Croma]

MANGE-DISQUES

Pioneer présente un nouveau modèle de lecteur de CD-ROM. On glisse le CD dans la fente, et hop, il est avalé. Cela s'appelle Super 24X Slot-in, tourne jusqu'à 3600 tours/s, coûte DM 275 en version ATAPI et DM 365 en version SCSI-2. [Pioneer]

CD REINSCRIPTIBLE

Hewlett-Packard a sorti son CD-RW qui se laisse réécrire jusqu'à 1000 fois. Compatible avec les lecteurs DVD, le "HP Surstore CD-Writer Plus 7100" coûte moins de DM 1000. Il peut produire des CD-RW, des CD-R, des CD-ROM, des DVD. [Hewlett-Packard]

NOUVEAUTES LOGICIELS

WILDFIRE

La version 4.13 démo a été déposée chez Aminet dans le répertoire biz/demo sous le nom de WildFireA.lha fin septembre. On peut aussi télécharger WildfireB.lha, mais ce n'est pas nécessaire pour faire un essai. La version définitive sur CD-ROM est prévue pour avant le salon de Cologne, donc début novembre. Une gestion provisoire des champs (fields) pour vidéo a été ajoutée, elle ne fait pour l'instant qu'extraire alternativement les champs des images, ce qui nécessite un calcul double, mais ceci sera revu dans une version suivante.

Pour l'instant, on peut se procurer la version 4.0 (plus récente que la 4.13 démo) Amiga native au prix de DM 300. La version PPC, qui coûtera DM 500 sortira en décembre. La démo PPC est déjà très avancée, le programmeur a été très rapide et les résultats comparatifs par rapport à la version 68k sont étonnants. Wildfire devient ainsi un des premiers logiciels accélérés. Les deux versions seront exclusivement distribuées par Oberland. Ensuite, viendront les versions Amiga/MovieShop, DraCo distribuées par MacroSystem et pOS distribuée évidemment par proDAD. Le visualiseur YP d'animations YAFA a été accommodé à la sauce CybergraphX.

AMIE LE PRO.

13 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

01 43 57 48 20

Fax : 01 43 57 10 01

Ouverture : 10h à 19h

PERIPHERIQUES

LECTEURS 880Ko		
A001	Int. A500	290'
A002	Int. A600/1200	300'
A003	Int. A2000	350'
A004	Ext. tout Amiga	320'

LECTEURS 1,7Mo		
A005	Int. A1200	590'
A006	Int. A2000	590'
A007	Int. A4000	590'
A008	Ext. tout Amiga	890'

CD-ROM IDE		
B001	CD 8X seul	620'
B002	CD 8X + Kit Randy	990'
B003	CD 12X seul	690'
B004	CD 12X + Kit Randy	1090'
B005	Kit Randy	490'

CD-ROM SCSI		
B001	CD 12X seul	1290'
B002	CD 12X + Squirel	1690'
B003	CD 14X seul	1690'
B004	CD 14X + Squirel	2090'
B005	Squirel	490'

IOMEGA		
C001	ZIP SCSI Ext	1190'
C002	JAZ SCSI Ext	3690'

SYQUEST		
C003	EZ 135	890'
C004	EZ 235	NC

EXT. MEMOIRE		
D001	A 500 512Ko	200'
D002	A 500 1Mo	300'
D003	A 600 1Mo	300'

EXT. MEM. A1200		
D004	A 1200 0Mo	590'
D005	A 1200 4Mo	760'
D006	A 1200 8Mo	920'

CARTE ACCELERATRICE 68030 28 MHZ		
E001	MTECK 28 0Mo	690'
E002	MTECK 28 4Mo	890'
E003	MTECK 28 8Mo	1040'
E004	KIT SCSI	700'

CARTE ACCELERATRICE 68030 50 MHZ		
E005	Blizard 1230 0Mo	890'
E006	Blizard 1230 4Mo	1090'
E007	Blizard 1230 8Mo	1290'
E008	Blizard 1230 16Mo	1490'

CARTE ACCELERATRICE 68040		
E009	Blizard 1240 0Mo	1890'
E010	Blizard 1240 4Mo	2090'
E011	Blizard 1240 8Mo	2290'
E012	Blizard 1240 16Mo	2490'
E013	Copro 50 Mhz	520'

CARTE ACCELERATRICE 68060		
E014	Blizard 1260 0Mo	3190'
E015	Blizard 1260 4Mo	3390'
E016	Blizard 1260 8Mo	3590'
E017	Blizard 1260 16Mo	3790'
E018	KIT SCSI	700'

DISQUES DURS		
F001	170 Mo 2 1/2 IDE	1290'
F002	540 Mo 2 1/2 IDE	1790'
F003	630 Mo 3 1/2 IDE	1090'
F004	1,2 Go 3 1/2 IDE	1290'
F005	1,6 Go 3 1/2 IDE	1590'
F006	540 Mo 3 1/2 SCSI	1390'
F007	1 Go 3 1/2 SCSI	1890'

BOITIERS-TIROIR-INTERFACE		
F008	Boi. Ext. IDE A600 A1200	590'
F009	Boi. Ext. SCSI A600 A1200	690'
F010	Boi. Ext. A500 A500+	890'
F011	Tiroir Int. IDE	140'
F012	Tiroir Int. SCSI	170'
F013	Inter face Squial SCSI	490'
F014	Interface PCMCIA IDE	590'

MONITEURS		
G001	Mult. S/nc 14" M 1438	2290'
G002	Mult. S/nc 15" M 1538	2990'
G003	Mult. S/nc 17" M 1738	7290'
G004	SVGA 14"	1490'
G005	SVGA 15"	1990'
G006	SVGA 17"	3590'

IMPRIMANTES		
G007	Canon B 240	1290'
G008	Canon BJC 4200	1690'
G009	Canon BJC 620	2490'
G010	HP 690	1990'
G011	HP 820	2490'
G012	HP 870	3490'

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	2,40'	2,30'	2,10'	1,90'
3"1/2 DF HD	2,90'	2,80'	2,60'	2,40'

AMIGA 1200



Photo non contractuelle

+ PACK MAGIC

Digita Wordworth 4SE
Digita organiser 1.1
Personnal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digita print manager 1.2 SE
Digita Datastore 1.1
Photogenies 1.2 SE
Pinball Mania
Whizz

H001	A 1200 + Pack Magic	3190'
H002	A 1200 + DD 170 Mo + Scalla	3990'
H003	A 1200 + DD 1,20 Go + Pack	4490'

AMIGA 1200 TOWER



Photo non contractuelle

Boitier mini-tower + leds, 2 baies 3" 1/2 + 1 baie 4" 1/4. Alimentation 200W modifiée AMIGA. Interface clavier PC + clavier PC. Options : bus Zorro II et III

L001	Boitier Tower Infinitiv	1690'
L002	Interface Clavier PC	490'
L003	Interface PCMCIA	290'
L004	Carte Zorro II	1890'

NOUVEAUTES

CARTE POWER PC POUR 1230 RISC POWER PC 603E À 175 MHZ	
Sans CPU	2890'
avec 68030 à 50 MHz	3390'

CARTE POWER PC POUR 1240 ET 1260 RISC POWER PC 603E+ À 200 MHZ	
Sans CPU support 68040	3890'
Sans CPU support 68060	3890'
Avec 68040 25 MHz	4290'
Avec 68040 50 MHz	4590'
Avec 68060 50 MHz	6290'

VIDEO		
M001	VIDI 24 RT	1390'
M002	VIDI 24 RT PRO	1990'
M003	Genlock Minigen	790'
M004	Genlock Composite	1790'
M005	Genlock Y/C	2790'

GRAPHIQUE		
N001	Scanner 69t Gris	590'
N002	Scanner 256t Gris	990'
N003	Scanner Couleur	2190'
N004	Tablette ARTPAD A6	1290'
N005	Tablette ARTPAD A5	2490'

SON		
P001	Interface MIDI	190'
P002	Megalo Sound	390'
P003	AURA	890'

MODEM +		
R001	OLITEC 14400b	990'
R002	OLITEC 28800b	1190'
R003	US Robotic 33600	1290'

DIVERS		
S001	Souris standard	99'
S002	Souris 300 dpi.	120'
S003	Souris 400 dpi.	160'
S004	Souris optique	220'
S005	Crayon souris	300'
S006	Trackball	350'
S007	Multistandard 500	200'
S008	Multistandard 600	260'
S009	Commut. joy/souris	200'
S010	Alim. 500/600/1200	390'

CABLES		
T001	Peritel	90'
T002	Midi	70'
T003	Nul modem	90'
T004	Minitel	90'
T005	Disque dur 2 1/2 2 1/2	60'
T006	Disque dur 2 1/2 3 1/2	70'
T007	Prolongation joystick	60'
T008	Imprimante	90'
T009	Adaptateur multisync.	150'
T010	Adaptateur peritel 1083	150'

OCCASIONS

K001	Amiga 500	650'	K006	Moniteur 10835	700'
K002	Amiga 500+	800'	K007	Moniteur 10855	700'
K003	Amiga 600	800'	K008	Moniteur 10845	900'
K004	Amiga 1200	1700'	K009	Moniteur SVGA	800'
K005	Amiga 2000	1500'	K010	Lecteur Ext.	250'

OCCASIONS COMPOSANTS

CLAVIER 500	150'	ROM 1.3	100'
CLAVIER 600	150'	ROM 2.0	150'
CLAVIER 1200	250'	ROM 3.0	250'
CARTE MERE 500	300'	CIA 8520	150'
CARTE MERE 600	1200'	DENISE 8373	150'
CARTE MERE 1200	1200'	GARY	150'
Lecteur interne	150'	GAYLE AA	150'
Lecteur externe	250'	ALICE	150'
Alimentation	250'		

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES

Aminet 15/16/17/18	79'	Amiga Desktop vidéo	139'
Aminet 19	99'	Amiga Tools 6	139'
Aminet Set 1	159'	Light ROM 4	199'
Aminet Set 2	159'	Magic Publisher	279'
Aminet Set 3	199'	Personaz suite	169'
Aminet Set 4	199'	Scala Plug in	239'
Aminet Set 5	199'	@ Net	89'
French Storm	79'	Aga tool it 97	139'
Assassins CD 3	169'	Airman 4.1	310'
		Amiga Golden 20	139'
		Amiga Joker	99'
		Kara collection	349'

JEUX DISCOUNT DISK 99F

DENNIS LA MALICE
BLUES BROTHERS
BATTLE CHESS 2
SMASH TV
LETHAL WEAPON
WIZKID
FATMAN
JURASSIK PARK
HUDSON HAWK
NIGHT SHIFF
CHRISTMAS LEMMINGS
PUTTY
JUMP
KILLING CLOUD
OVER THE NET
ZOMBI
BOB'S BAD DAY
TOTAL CARNAGE
ONE STEP BEYOND
TITUS THE FOX

TOP 20 JEUX

JEUX 249F

COLONISATION
WORMS
SLAM TILT
CAPITAL PUNISMMENT
FORMULA 1
SENSIBLE WORLD OF SORCCRA 96/97
CIVILISATION
SPECIAL FORCE
CHAOS ENGINE
KILLING GROUND
FLYING HIGH
TRIPLE FUN
UFO
WING COMMANDER
FIFA
JET PILOT
B17 FLYING
EUROLEAGUR MANAGER
SAMBA PARTIE
DOGFIGHT

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

A retourner à : **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Tel .... Mon ordinateur ....

Prix TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : poste 50F/transporteur 150F par colis/C.R 70F en sus

Désignation ou ref.	Qté.	Prix	Montant

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration N°

❑ Carte club AMIE Date : Signature :

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Quick! Softs

Lisez le premier épisode de l'atelier WildFire dans ce numéro. [Oberland]

REFLECTIONS 4.1

Du côté Amiga, deux nouvelles versions vont paraître : une pour 68060 et une pour PPC. Un système de particules (c'est très à la mode en ce moment, mais à juste titre. NdT) permet de simuler la fumée, les canons-laser, les éclairs, le brouillard, les explosions les plus sauvages, les théières fumantes et les feux d'artifice. OpenGL pour PC et CyberGL pour Amiga facilitent grandement la modélisation, même sans carte graphique.

Grâce à des polygones 2D et 3D, il est possible d'assembler ceux-ci pour qu'il soient ensuite automatiquement réunis et maillés. Des tuyaux à sections complètement différentes peuvent être ainsi facilement réalisés. La fonction "aimant" pour déplacer les points en douceur et avec régularité a été améliorée. Les fonctions mathématiques ont été approfondies pour le texturage algorithmique et présentent dorénavant du feu, du marbre, du bois, de la rouille ou des nuages de façon crédible et où bien sûr tous les paramètres sont animables. Des sources lumineuses non-ponctuelles permettent les ombres douces. "Pen 3D" permet d'écrire sur des polygones 2D et 3D. "Ailes" est un effet reproduisant le flou bougé des ailes d'insectes. "Pneus" fait automatiquement tourner les roues d'un véhicule en mouvement. Un éditeur de caméra permet tous les réglages comme sur une véritable caméra. Un éditeur de squelettes facilite l'animabilité par drague et drope.

Et encore une longue liste de nouveautés que je ne peux résumer ici. Cette fois-ci, c'est promis, je vais vous en faire un test cet hiver. DM 399. [Oberland]

ORGANICA

Ne sachant encore si ce logiciel sortira pour Amiga, je ne vous le détaille pas. Mais c'est le petit frère d'Imagine, qui sort chez Impulse. Il s'agit d'un modéliseur basé sur les méta surfaces, donc très, très facile d'emploi. Il sortirait à US$ 299 et 199 pour les enregistrés d'Imagine. Suivez l'info de près sur <http://www.coolfun .com/org.htm> [Impulse]

OBJECT C

Voilà qui est nouveau et intéressant. Object C, version 2.5, est un ensemble de développement orienté objet en C/C++, plus spécialement destiné au portage de plateforme à plateforme. Sont déjà représentées MacOS 68k/PPC, Windows 95/NT, Windows3.x, MS-DOS 32 bit, Solaris 1/2.x, OS/2 Warp, Amiga OS, Atari TOS, LINUX, FreeBSD 2.x. Comprenons que ce n'est pas un compilateur, et qu'il est donc nécessaire de s'en procurer un, sachant que pour le moment, à cause de la complexité demandée au préprocesseur, seul GNU GCC 2.7 est compatible du côté Amiga. Mais Haage & Partner préparent déjà une implémentation de StormC. Divers logiciels Object-C sont fournis par l'éditeur et un forum CPROBJC est déjà actif sur CompuServe <http://ourworld.compuserve. com/Homepages /CPR_ObjectC>. Le compilateur a besoin de 2 Mo de RAM et la doc en HTML de 5 Mo de place sur disque dur.

On pourra porter des gadgets, des panneaux d'info, des barres d'outils, des boutons tournants, des curseurs, ascenseurs, des barres de progression, etc... d'un système à l'autre. Le CD-ROM avec le compilateur Object-C et la bibliothèque Mangrove est disponible pour DM 798 avec une mise-à-jour gratuite pour 12 plateformes. La doc et des données Amiga devraient apparaître sur le CD-ROM d'Amiga-Magazin de novembre. [Cross Platform Research]

TORNADO 3D

Bizarre, bizarre. On n'a pas encore vu le prometteur programme de 3D "Tornado 3D", que déjà on annonce des patches et des utilitaires gratuits à télécharger sur <http://www.tornado 3D.com/ftp.html> (Ed: une démo de Tornado aurait paru brièvement sur le site web avant d'être enlevé).

EZ PAGER

La version 1.10 est arrivée. Rappelons qu'il s'agit d'un programme destiné aux radio-amateurs. Voici les nouveautés par rapport à la version 1.9 (news de juillet/août 97). Manuel superdétaillé et réactualisé. Reconnaissance des receveurs alphanumériques ScallXT et ScallXTS. Pour les receveurs Scall en général, un nouveau protocole plus fiable que le précédent MFV a été implémenté. La même chose s'applique aux receveurs Quix. A chaque appel, il est possible de donner un numéro d'entrée individuel. DM 49. M-à-j DM 15. Une démo se trouve sur Aminet dans le répertoire "biz/demo". [Falke & Bierei GbR]

PAGESTREAM 3.3

Enfin, SoftLogik a envoyé une circulaire avec les nouvelles options : Le "Rotate Tool" permet de faire pivoter les objects autour d'un point quelconque. Les "Grids" (quadrillages) sont autonomes et peuvent être redimensionnés en vol et même distordus. La palette des couleurs permet de changer une couleur avant usage. Les pilotes d'imprimantes ont encore été améliorés. L'aide en ligne est en HTML (enfin une ! Depuis Photogenics, on n'en a pas vu beaucoup. NdT). Colorisation des images noires et blanches. Prévisualisation de la séparation des couleurs pour contrôle avant le flashage. Changement des configurations d'imprimantes en vol. Exportation RTF. Les pavés de texte automatique n'ont plus à se conformer à la page "Master". Duplication d'objets en les draguant. Sélection des objets en cycle par Tab et Shift-Tab plus pratique pour retrouver des objets cachés.

La substitution de fontes temporaires permet de choisir une fonte de remplacement si on n'a pas celle du document sans pour cela modifer le document et sa fonte. Les tramages pour imprimante ont été améliorés. Il y a de plus, de nouveaux boutons et beaucoup d'autres progrès. Dommage que la distribution française soit si erratique.

NEMAC IV DIRECTORS CUT

Un patch pour ce logiciel nemac4pic4.lha (130 ko) est disponible, mais qui ne fonctionne qu'avec la version CD pour Picasso IV / Picasso 96. Le logiciel est d'ailleurs vendu avec la Picasso IV pour DM 699. Mais où ? Mystère, ils ont oublié de mettre leur nom et adresse.

TURBOPRINT 6.0

N'oubliez pas d'amener votre disquette à Cologne, vous pourrez, comme chaque année bénéficier de la mise-à-niveau, rapidement et avec offre promotionnelle.

Nouveautés de TurboPrint 6.0 : Un nouveau spooler, reconnaissance des fontes CG-Outline dans le GraphikPublisher. Nouveautés de PictureManager 5.0 : Reconnaissance de nouveaux formats graphiques et exportation en HTML. Les deux programmes sont d'ores-et-déjà optimisés pour PowerPC. <http://home.t-online.de/home/irseesoft/>. [IrseeSoft]

VOYAGER NG 3.0

Il sera présenté exclusivement à Cologne avec mise-à-niveau promotionnelle. Nouveautés : Transactions HTTP/1.1, Javascript 1.1, Mail et News (à l'instar de Netscape), interface de plugins.

ULTRACONV NG 2.0

L'utilitaire de conversion graphique d'animations est disponible. La vitesse a été multipliée par 20 !Il est complètement modulaire et donc extensible.

Les formats acceptés sont : AVI, QT, FLI, XFA, IFF-Anim, Transfer-Anim, GIF-Anim, Anim-Brush, MPEG et de nombreux formats d'images fixes.

100 effets lumineux complètement animables et des feux d'artifice, des spots, des textes texturés, des effets de transparence et de transitions. L'enregistrement coûte DM 30. La version 2.0 se laisse télécharger sur <http://uconv.home.pages.de>

EN BREF

LICENCES AMIGA INTERNATIONAL INC

Les compagnies suivantes ont signé un contrat de distribution de l'AmigaOS 3.1 avec AII : Vesalia <http://www.Vesalia.de> et Micronik <http://www.micronik.de> en Allemagne, Power-Computing au Royaume-Uni et Software Hut aux Etats-Unis. En Suède, Vidamus Multimedia a obtenu un contrat spécial. ICS <http://www.centrenet.co.uk/~ics> et Index Information <http://www.cix.co.uk/~index> ont également reçu une licence.

Nova Sector Engineering, Inc., USA, a obtenu une licence pour distribuer des Towers équipés d'une carte-mère A4000 et de l'AmigaOS 3.1. <http://www.pantheonsys. com/nova>

AMIGA FOREVER: Le 7 octobre l'excellente marque italienne "Cloanto" (Personal Paint, Personal Suite, fontes Kara, etc...) annonce l'obtention d'une licence auprès d'Amiga International pour développer une un programme d'émulation Amiga sur PC incluant l'AmigaOS nommé "AMIGA FOREVER" disponible en principe en novembre 97 et qui sera porteur du logo "powered by Amiga". Le contenu devrait nous réserver des surprises! Voir l'annonce détaillée. <http://www .cloanto.com/amiga/>. [Cloanto] (Ed: voir news internationales)

La maison d'édition ICP, qui publie "Amiga Plus" a également obtenu une licence d'utilisation du logo Amiga pour les publicités et produits annexes comme les T-Shirts, stylobilles et casquettes de base-ball (Ah, j'en rêvais ! NdT)

POUR IMPRIMANTES EPSON: Un intéressant utilitaire bêta et e-mailware sur Aminet : ESCUtil dans le répertoire text/print. Pour réaligner les têtes ou les nettoyer directement du clavier, changer de caractère, etc...

NEWICONS: La version 4.0 est téléchargeable sur <http://www.amiganet.org/NewIcons>. La

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY** rubrique **DUC**

LA SEULE ADRESSE POUR VOUS FOURNIR DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200)	745 F	Extension mémoire 1 Mo pour Amiga 600	275 F
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	KIT de transfert de fichiers AMIGA < = > PC (doc. F)	120 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA: 45F - les 2: 80 F		SOURIS AMIGA	125 F - 2 pour 220 F - 3 pour 300 F
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP)	25 F - 3 pour 50 F	Câble Péritel 1.50 m: 75 F - Câble Péritel 2 mètres:	95 F
Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas	425 F	QUADRUPLEUR de MANETTES:	50 F - 4 pour 150 F
Carte MAGNUM extension RAM A1200 - 8 Mo maximum - Fournie 0ko	**375 F**	Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	695 F
CARTE SÉRIE HYPER RAPIDE **WHIPPET** PCMCIA (A600/1200)	425 F	Carte **AURA** 8 bit -tous Amigas-	295 F
INTERFACE MIDI PROMIDI	215 F	Câble pour moniteur 1084 D (2 mètres)	125 F
Câble pour moniteur 1084 S (2 mètres)	100 F	Câble pour moniteur 1084 SPI (2 mètres)	115 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 500	285 F	LECTEUR INTERNE AMIGA 600	285 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 1200	285 F	ALIMENTATION 220/240V POUR CD 32	225 F

Boitier adaptateur 23 broches /15 broches Hi-D (Pièce COMMODORE 390682-01) pour relier un écran PC à un AMIGA: **100 F**

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

DATA SWITCH POUR AMIGA 500, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, ETC... AVEC **CÂBLE GRATUIT** DE RACCORD SPÉCIAL POUR AMIGA
PERMET DE RELIER PLUSIEURS PÉRIPHÉRIQUES AU MÊME PORT DE VOTRE AMIGA - POUR PORT SÉRIE OU PORT IMPRIMANTE **— PRÉCISEZ, SVP —**
DATA SWITCH POUR CONNECTER 2 PÉRIPHÉRIQUES: **145 FF** - **DATA SWITCH** POUR 3 PÉRIPHÉRIQUES: **175 FF**
DATA SWITCH POUR 4 PÉRIPHÉRIQUES: **185 FF** LES DATA SWITCH SONT ENVOYÉS PAR PAQUET SÉPARÉ

JOYPADS / JOYSTICKS / MANETTES DE JEU SPÉCIALS AMIGA

ACTION PAD (JOYPAD) - Amiga seulement	125 F - 2 pour 220 F	EXECUTIVE MINI JOYSTICK (LORICIEL)	59 F
TAC 30 JOYSTICK (SUNCOM) - 3 BOUTONS FEU - TIR AUTOMATIQUE	99 F	Q STICK (SUNCOM) JOYSTICK DE PRÉCISION	79 F
ERGO STICK (SUNCOM) - JOYSTICK TRÈS ROBUSTE CONSTRUIT D'APRÈS LA FORME DE LA MAIN HUMAINE; IDÉAL POUR JEUX DE FOOTBALL			119 F

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

AmiFile SAFE PRO 2.4+ (F)	365 F	DICE C Compiler 3.2 (avec manuels sur disk)	325 F	DIRECTORY OPUS 5.6 MAGELLAN	495 F
AmiFile SAFE USER 2.4+ (F)	175 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages)	95 F	PC TASK 3.1 -avec guide Français-	375 F
GP FAX v 2.350	375 F	DEVPAC 3.14 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	BLITZ BASIC 2.1	175 F
TERMITE TCP	325 F	HISOFT BASIC 2 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	B.U.M. 9A/9B 10A/10B (4 disks)	65 F
GAMESMITH	525 F	NET & WEB (Contient IBROWSE 1.12a+ complet + MUI)	295 F	B.U.M. 5 /6 /7 /8 (4 disks)	40 F
HISPEED PASCAL (dernière version)	525 F	IBROWSE -version 1.12a+complète- contient MUI 3.8+	245 F	BLITZ SUPPORT SUITE (3 DISKS)	110 F

PC TASK 4.2 avec GUIDE D'UTILISATION EN FRANCAIS **625 F** TTC Port compris

Mise à jour PC TASK 4.2 (software + manuel original complet + guide en Français) **275 F** TTC port compris.
Si vous possédez PC TASK version 2 ou 3: envoyez vos disks originaux v2 ou v3 comme preuve d'achat; ils seront retournés intacts avec la mise à jour PC TASK 4.2

TOUS LES JEUX CI-DESSOUS SONT EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

A-320 AIRBUS II	135 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F) A1200	95 F	ODYSSEY	95 F	SYNDICATE	70 F
A-320 APPROACH TRAINER	95 F	EXILE - A 1200	95 F	PGA GOLF EURO TOUR -A 1200	45 F	THEME PARK -A 1200	125 F
BANSHEE (VF) - A 1200	60 F	EXILE - A 600	95 F	PINBALL FANTASIES AGA -A1200	65 F	THEME PARK -A 600	125 F
B-17 FLYING FORTRESS -500/600-	125 F	F-15 II (Microprose)	125 F	PINBALL ILLUSIONS (F) A 1200	95 F	TOTAL FOOTBALL (Domark)	95 F
BLITZTENNIS -CENTER COURT- (F)	95 F	F-19 STEALTH FIGHTER -A500/2000	125 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	TURNING POINTS -A 500-	55 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+)	125 F	POWER DRIVE (F)	35 F	U.F.O. (A 600)	125 F
BLOODNET (F) - A1200	110 F	FIELDS OF GLORY -A 1200	125 F	RAILROAD TYCOON	125 F	U.F.O. (A 1200)	125 F
BLOODNET (F) -A500+ /A600	110 F	GUNSHIP 2000	125 F	ROAD RASH	95 F	VIRTUAL KARTING -A1200 (F)	75 F
BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	45 F	GUNSHIP 2000 AGA	125 F	SENSIBLE GOLF	95 F	WATCH TOWER (F) -A 1200	45 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200	65 F	HEIMDALL 2 (F) A500/600	75 F	SHAQ FU -A 1200-	60 F	WHITE DEATH (WARGAME)	45 F
BUBBLE & SQUEAK -A 600	65 F	HEIMDALL 2 (VF) - A 1200	75 F	SILENT SERVICE 2	125 F	WING COMMANDER	95 F
CHAOS ENGINE AGA -A 1200	65 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A1200	95 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	WORMS DIRECTORS CUT - AGA	185 F
CHAOS ENGINE 2 (F) A500/600	195 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A600	95 F	SLAM TILT (F) - A 1200	145 F	XTREME RACING -A 1200-	75 F
CHAOS ENGINE 2 (F) - A 1200	195 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200	35 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	95 F	Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS	55 F
CIVILIZATION	115 F	KING MAKER (VF)	110 F	STARLORD (Microprose)	95 F	ZEEWOLF 1 (NF)	45 F
COALA - A 1200	95 F	The LOST VIKINGS (VF)	95 F	STREET RACER	125 F	ZEEWOLF 2 Wild Justice	65 F
COLONIZATION (F)	125 F	MICROPROSE GRAND PRIX F1	115 F	STRIP POT -A 1200- (Erotique)	45 F	ZEEWOLF 1 + ZEEWOLF 2	95 F
DESERT STRIKE	95 F	MINSKIES the Abduction -A 1200	85 F	SUPER SKIDMARKS	85 F	ZOOL (F) - A500/600	35 F
DOGFIGHT (Microprose)	95 F	MORPH (F) - A1200	35 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F	COMPILATION (1) A 1200:	
DUNGEON MASTER 2 (VF) A 1200	95 F	NAPOLEONICS -A 500	65 F	SUPER LEAGUE MANAGER A1200	75 F	GUARDIAN + SKIDMARKS + GLOOM	145 F
ELITE 2 (Version Française)	125 F	NICK FALDO GOLF	35 F	SUP ST. FIGHTER 2 TURBO(F)-A1200	95 F	COMPILATION (2) A 1200:	
EUROLEAGUE MANAGER (2MO RAM)	85 F	NIGHTHAWK F-117 A 2.0 -v 3.01	95 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F	FEARS + ROADKILL + LEGENDS (F)	145 F

SELECTION AMIGA CD ROM et CD 32 (Prix T.T.C. port compris) - Les "CD ROM" sont pour Amiga 1200/4000 + lecteur CD

BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	50 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F)	95 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	STAR CRUSADER (Amiga + CDROM)	95 F
BUBBA'N'STYX (F)	45 F	EXILE	50 F	MAGIC PUBLISHER (4 CD ROMS)	215 F	STREET RACER (Amiga + CDROM)	125 F
BUBBLE & SQUEAK	75 F	FEARS	85 F	MARVIN MARVELLOUS	45 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
CASTLES 2	65 F	GLOOM	85 F	OCTAMED 6 (CD ROM)	199 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (F)	95 F
CIVILIZATION AGA (Amiga + CDROM)	125 F	GUARDIAN	75 F	PINBALL ILLUSIONS	65 F	ULTIMATE GLOOM (Amiga + CD ROM)	N/C
DRAGONSTONE (F)	60 F	HUMANS 1 + HUMANS 2	45 F	PREMIERE (F)	45 F	VITAL LIGHT (F)	45 F
ELITE 2	95 F	LEGENDS (F)	95 F	SPECCY 96 (Amiga + CDROM)	95 F	WORMS (F)	125 F

Pour un **envol immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 FF ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande. TRANSACTION MINIMUM 100 FF

NOVEMBRE 1997 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

palette passe de 14 à 32 couleurs.

AMINET CD 21: L'Aminet nouveau est arrivé. [Stefan Ossowski's Schatztruhe]

PIANETA: Le compte-rendu en photos du récent salon italien Amiga. <http://www.cvc.fo.it/3000+/ap.htm>

PIECES DETACHEES AMIGA: Chez Amiga International toutes les pièces détachées pour tous les modèles de l'A 500 à l'A 4000 du circuit intégré au clavier en passant par les processeurs : <http://www.amiga.de/spare/spare-d.html>

BANQUE DE DONNEES DEVELOPPEURS: C'est un projet du magazine CU Amiga, conjointement à Amiga International. Si vous êtes développeur, programmeur, ceci vous intéresse et vous facilitera les contacts avec des collègues de par le monde. <http://www.cu-amiga.co.uk/news/devreg.html>

NEWTEKNIQUES: Un journal regroupant toutes les infos sur LightWave 3D et le Video-Toaster/Flyer propose des colonnes écrites par des pros, des ateliers, des tests de produits, des reportages sur des utilisateurs, etc... Une étroite collaboration avec NewTek est un gage niveau de l'information. <webmaster@newtek .com>

TRAVAIL DE TITAN: Titan Computer présentera à Cologne la version 3.0 d'"ArtStudio Professional" optimisée pour PPC avec 60 "loaders" et une nouvelle interface graphique. "Elastic Dreams" est un outil d'animation et de retouche graphique qui fait du morphing en temps réel, de l'édition vidéo et est déjà équipé pour le PowerPC. "BurnIt" 2.0, le logiciel de gravage, reconnaît à peu près 70 graveurs de CD et de CD réinscriptibles et est lui aussi optimisé PowerPC.

VIDEO-BACKUP: VideoBackup, déjà testé deux fois dans A-News, qui permet de faire des sauvegardes de partitions ou de fichiers sur disquettes ou sur cassette vidéo VHS est librement téléchargeable. Seules les versions sur disquettes avec manuel et le câblage spécial sont encore payantes. <http://www.ppeurope. de>

IMPRESSION COULEUR ECONOMIQUE: L'imprimante à jet d'encre HP DeskJet 400 se trouve à DM 299. La Canon BJV-250 est également à DM 300. Computer97 - Die Seminare

SAS/C: Le compilateur SAS/C de Steve Krueger peut d'ores-et-déjà compiler pour PowerPC. De plus, des patches sont disponibles sur <http://www.warped.com/~stevek>

CD-ROM

LES POLONAIS

Trois cédéroms : 1308 Fonts : DM 29. 1700+ Textures : DM 29. SCENE EXPLORER : DM 22. De plus, les CD sortant mensuellement avec la revue polonaise Amiga-Magazin coûtent chacun DM 15. [Conny Figge Schnellversand]

A7 GAMECOMPILATION

Des démos et plein de jeux parmi lesquels Ooze, SMASH, Ant Wars II, BAZZA'N'RUN, Jimmys, Rocketz et Trap'EM. DM 69. [New Generation Software]

TRAPPED II

Suite à Trapped, jeu de rôles 3D. DM 69. [New Generation Software]

NET

ART EFFECT: Une mailing-list a été installée par Haage & Partner, afin de permettre aux uns d'aider les autres en ce qui concerne Art Effect. Les programmeurs du logiciel interviendront également. Pour s'y connecter, il suffit d'envoyer un message à <majordomo@list.gen.com> contenant "subscribe <list> <votre adresse e-mail>". En outre, deux tutorials sont à suivre sur le site, un pour débutants et un autre pour confirmés. [Haage & Partner]

BOITE A IDEES POUR AMIGA: Vous avez une idée de logiciel, mais vous ne savez pas la réaliser ? Vous programmez mais n'avez pas d'idées ? Allez sur <http://thunderstorms. org/NATW/>

PETITES ANNONCES: Vobis offre sur son site allemand une page de petites annonces : <http://www.vobis.de/cgi-bin/kleinanzeigen.form> Deux autres adresses similaires : <http://www.suedwestfalenmarkt.de> et <http://www.amiga-club.de/kleinan zeigen.html>

MADE ON AMIGA: Dan Gibson <http://www.gonmad.demon .co.uk/moa>, serait très heureux de vous mettre sur sa liste "made on Amiga" si vous avez conçu ou géré des pages à l'aide d'un Amiga. <webmaster@gonmad.demon.co.uk>

JEU TCP-IP: Le premier jeu en temps réel à distance avec AGA ou CybergraphX et AHI pour le son a été concocté par Aurora Works Inc. Mailez à <info@auroraworks.com> pour en savoir plus.

COMMODORE : TROISIEME REINCARNATION Commodore > ESCOM > ESCOM Pays-bas > Tulip Computers. Pour comprendre : <http://www.gw2k.com> ou <http://www. commodore.nl>

68060 A PLUS DE 50 MHZ ?: Motorola s'explique sur <http://www.mot. com/SPS /HPESD/prod/OXO/ 68060.html>

SIAMESE POUR DEC ALPHA: Informez-vous sur <http://www.siamese.co.uk>

GRAVAGE AVEC MASTERISO: Pour tout savoir : <http://www.asimware. com>

ICOA: L'Industry Council Open Amiga réunissant Dean Brown (DKB), Andy Finkel (PIOS), Jess McClusky (Boing), Fleecy Moss (JMS), Alain Penders (Finale Development) entre autres ont inauguré une mailing-list. Infos sur <http://www.znet.com/~colin~icoa>

VISUAL INSPIRATIONS: Des logiciels intéressants comme VisualFX et un magazine Toaster. <http://www.vionline.com>

HOBBIT ET COMPAGNIE: Tous les jeux Amiga basés sur les romans de J.R.R. Tolkien <http://www.lysator.liu.se/tolkien-games/amiga .html>

XEXE: XeSuite est un shareware assurant la continuation conjointe du développement de LHA et LZX. Version béta1 par Massimiliano Origgi. <http://amigaworld .com/intui/Xe.html>

QUESTIONS ET REPONSES SUR L'AMIGA OS: Chat IRC #AmigaOS DALNET IRC par Adam Waldenberg. <http://www .algonet. se/~chaozer/amigaos/>

L'AMIGA SUR LA PLACE ROUGE: Amiga Line, une boutique orientée Amiga à Moscou. <http://www. under-net.com/amiga/>

PROGRAMMATION EN C: Tout pour le C sur Amiga : des liens, des infos, des ateliers par Charles Patterson <http://www.azstarnet. com/~midian/c.html>

IL EST ENCORE MIDI: La nouvelle version de et des infos sur l'éditeur MIDI "TMidi par Oliver Heyme :<http://www.germany. net/teilnehmer/101/51778/TMIDI.HTML>

PASCALITO: Le compilateur Pascal Hammurabi orienté-objet par Jose Manuel Rodriguez <http://www.dc.fi.udc.es/ai/~josema /hmm/index.html>

WAVEBEAST: Un simulateur de synthé analogique utilisant des algorithmes DSP, par Marco Thrush et Jan Krutisch. <http://www .rzbd.fh-hamburg.de/~s1469005/amiga/wavebeast.html]

TOUT POUR IMAGEFX: Des modules, des hooks et bien plus par Jon Rocatis <http://www.geocities.com /SiliconValley/Bay /1507/>

AGENDA

COLOGNE ! COLOGNE !

Du 14 au 16 novembre de 9:00 à 18:00 dans les halles 11 et 12, DM 22 pour les adultes et 17 pour les étudiants et scolaires.

Amiga International a réservé 150 m2 pour son stand.

Phase 5 nous dira où en est le A\Box, dévoilera les prochaines étapes du PowerPC et présentera la nouvelle carte 603e+ décrite plus haut.

ProDAD a son pOS avec de nouveaux utilitaires, le CD Creative Impulse Vol.2, le pNET, le livre "Monument für MovieShop" et le Casablanca de MacroSystem en démonstration.

Haage & Partner sera à quelques jets de flèches de phase 5 et nous inondera de logiciels, tels que StormC, DrawStudio, ArtEffect, et surtout le nouveau et mystérieux Tornado 3D.

Oberland aura la version 4.1 de Reflections pour PPC, Wildfire, des cartes PPC, MakeCD, la gamme des Final..., et bien d'autres.

Micronik présentera toute une nouvelle génération d'extensions de bus comme de Zorro III à PCI, des adaptateurs de souris PC sans logiciel, un périphérique d'I/O à infrarouges, des scanne-doubleurs et des fliqueurs-fixeurs et l'Infinitiv 1500 Tower avec sa version PPC.

Eagle jettera des ponts vers d'autres plateformes en présentant un boitier PC à insérer dans une baie 5,25 d'Amiga, le PCM 5862 (avec une carte audio 16 bits 3D Duplex total, une carte 32 bits 2 Mo SVGA pour connexion directe à un moniteur à cristaux liquides, un processeur MMX jusqu'à 200 MHz, quatre ports-série, 2 ports USB et une carte Ethernet 32 bits, un port PCI) ainsi que Siamese RTG, le 4000TE et Linux.

PIOS sera là bien entendu avec son TransAm. Fonctionnera-t-il ?

RBM sera fier de son Towerhawk équipé d'un module vidéo, ScanQuix 4 (avec enfin l'interpolation), FaxQuix et PhotoCopy Pro.

Schatztruhe aura déjà le CD Aminet 21, TurboCalc, Wordworth, CygnusED et Linux.

Titan Computer vendra ArtStudio 3.0 pour PPC, Elastic Dreams pour PPC, BurnIt 2.0 pour PPC, FireStarter (extension graphique).

Compedo aura comme d'habitude tout pour le solide et IrseeSoft tout le gazeux pour imprimante, Hama tout pour la vidéo et le câblage.

MLC a décidé de se spécialiser en édition vidéo sur Amiga, DraCo, Casablanca et PC.

CFS, VAK et beaucoup d'autres n'auront pour vous que des jeux.

Cross Computer, R2B2 et beaucoup d'autres "liquideurs" vont encore casser les prix sur toutes sortes de choses utiles et inutiles.

Suite sur la page 26

Par Frédéric Calendini fcalendini@aix.pacwan.net



NiouzNet

Humeurs et rumeurs des newsgroups

Malgré la fréquentation toujours aussi soutenue des forums Amiga, ce mois-ci a été un peu moins riche en débats intéressants. Il y a eu en effet beaucoup de discussions autour des cartes PowerPC, du pOS et du futur de l'Amiga en général, qui ont toutes plus ou moins dégénéré en disputes stériles. Il semble que la communauté Amiga ait plutôt les nerfs à vif en ce moment, et l'attente d'éventuelles annonces de la part de GateWay 2000, ainsi que la sortie sans cesse repoussée des premières cartes PPC n'ont pas vraiment arrangé les choses... Heureusement, tout n'est pas si sombre, et quelques nouvelles intéressantes sont venues égayer cette atmosphère quelque peu morose.



comp.sys.amiga.games

- La démo de *Gloom 3* n'a visiblement pas enthousiasmé beaucoup de monde : en fait, il semble que ce soit un remake de *Gloom Deluxe*, mais avec des graphismes et des bruitages pour le moins décevants. Toutefois, cette démo est loin de réprésenter la version finale du jeu, et l'on peut donc encore espérer un bon titre, pour peu que les points cités ci-dessus soient sérieusement retravaillés...
- L'annonce de *Hard Target* (un clone de Virtua Cop) sur Amiga a une fois de plus soulevé les critiques de nombreux utilisateurs regrettant que ce jeu ne tire pas profit des cartes graphiques. De plus en plus de gens pensent que les jeux devraient requérir un matériel plus puissant pour motiver les ventes de hardware Amiga, un peu dans le même esprit que le monde PC (en moins exagéré, tout de même). D'autres répliquent que les utilisateurs d'Amiga sur Internet sont une minorité possédant généralement une machine puissante et bien équipée, et qu'elle n'est pas représentative de la configuration moyenne utilisée par le plupart des amigaïstes: pourquoi alors les éditeurs de jeux prendraient-ils le risque de développer des jeux réservés à une élite, en limitant ainsi les ventes sur un marché déjà restreint ? Il semble que pour l'instant la situation soit donc bloquée, la seule solution étant visiblement une initiative de la part des sociétés d'édition, visant à dynamiser le marché avec des produits haut de gamme et s'appuyant sur les nouvelles technologies (ClickBoom en est un exemple).
- Un amigaïste a souligné la lamentable ambiance qui règne en ce moment sur les newsgroups Amiga. Il semble en effet qu'un petit nombre de pessimistes endurcis (pas forcément très nombreux, mais très actifs) s'emploient à enterrer systématiquement la machine et ses espoirs de reconquête du marché. Au point que certains refusent désormais de lire ces newsgroups, las de constater une attitude aussi stérile et peu constructive... Il est bien dommage qu'en ces temps difficiles, les amigaïstes ne soient pas davantage soudés, créant à l'intérieur de la communauté un malaise tout aussi néfaste que la concurrence commerciale du PC...
- Beaucoup de personnes proposant une version plus ou moins (surtout moins!) légale d'AmigaQuake sur leur page web, se sont vus contactés par ClickBoom, leur demandant de retirer ce programme de leur site. Les rumeurs vont bon train, et il semble désormais fort probable que ClickBoom ait entrepris le portage officiel de Quake sur Amiga.

comp.sys.amiga.applications

- On trouve de plus en plus de fichiers au format ".pdf" (format Adobe Acrobat) sur Internet. Existe-t-il un programme sur Amiga permettant de les visualiser et/ou de les imprimer? Oui, il y en a même plusieurs : *Xpdf* et *Ghostscript 5.x* (tous deux disponibles sur Aminet). Sans oublier bien sûr *Acrobat Reader* sous Mac, grâce à ShapeShifter ou Fusion ! ;-)
- Un utilisateur a demandé s'il existait un utilitaire de type CrossDos gérant les noms longs de Windows 95. Consultron, les auteurs de CrossDos eux-mêmes ont alors annoncé que la version 7.0 (bientôt disponible) de leur célèbre utilitaire proposerait cette fonctionnalité. De quoi effectuer des échanges de fichiers entre PC et Amiga en toute simplicité...
- Suite de la saga *LZX* : beaucoup pensent qu'à la suite de l'abandon de cet utilitaire par son auteur, Jonathan Forbes, un fichier "clé" devrait être distribué gratuitement à la communauté Amiga. Il semble cependant que l'auteur ne soit pas décidé à faire preuve de beaucoup de générosité. C'est pourquoi une pétition a été organisée pour lui demander officiellement de faire un geste envers tous les amigaïstes. Il est vrai que J. Forbes n'a plus rien à perdre à offrir LZX, puisqu'il a de toutes façons arrêté tout support pour ce programme, et n'accepte plus d'enregistrements...
- Pour ceux qui s'intéressent de près aux cartes PowerUp, il est désormais possible de consulter une liste des projets supportant ces cartes à l'adresse Internet suivante : http://www.powerup.base.org. Vous pourrez de plus voter pour les programmes que vous désirez voir porter sur PPC et étudier les performances des cartes...(voir image)
- Steffan Haeuser, l'auteur de la RTGMaster.library, a récemment donné son point de vue sur les jeux pouvant être créés grâce aux cartes PowerUp. Selon lui, et contrairement à ce que certains autres affirmaient, le PPC ne sera pas cantonné au simple rôle de "processeur annexe" laissant le 680x0 faire

toutes les tâches critiques. En effet, grâce à une nouvelle powerpc.library, développée par Haage&Partner (Storm C), des jeux particulièrement performants peuvent être envisagés. Sam Jordan (codeur du premier assembleur PPC pour Amiga, et de la powerpc.library) a d'ailleurs déclaré qu'"on pourrait créer avec cette bibliothèque des jeux semblables aux jeux haut-de-gamme disponibles actuellement sur PC". Il est vrai que comparée à la solution logicielle actuellement proposée par Phase 5, cette bibliothèque est entièrement programmée en assembleur PPC natif, d'où une vitesse réellement impressionnante ! Seule ombre au tableau : il semble que Phase 5 voit là une concurrence directe à son propre système, et ait annoncé l'arrêt de tout support vis-à-vis de Haage&Partner... Espérons que ces deux acteurs majeurs de la scène Amiga trouveront rapidement un terrain d'entente...

comp.sys.amiga.graphics

- Un utilisateur a demandé quel était actuellement le meilleur gestionnaire de cartes graphiques, entre Cybergraphx et Picasso 96. De l'avis de nombreuses personnes, les deux systèmes se valent et offrent désormais les mêmes fonctionnalités. Picasso 96 semble toutefois offrir un rafraîchissement plus rapide des images de fond du Workbench...
- Une bonne nouvelle pour les amateurs de 3D : il semblerait, selon les dires de Phase 5, que Newtek (l'éditeur du célèbre Lightwave) ait commandé une carte PowerUp pour évaluation! D'ici à imaginer qu'une version PPC de Lightwave verrait bientôt le jour, il n'y a qu'un pas, que certains enthousiastes se sont empressés de franchir ! Espérons que l'avenir leur donnera raison...

comp.sys.amiga.emulations

- La popularité d'UAE, l'émulateur Amiga, ne cesse de croître. Pour preuve, le nombre de personnes demandant une ROM pour pouvoir le faire fonctionner. La quantité de messages à ce sujet est tellement impressionnante qu'après l'indignation (n'oublions pas que la distribution des ROMs est illégale), puis la tolérance, s'installe la lassitude. Certains ont même suggéré la création d'un newsgroup comp.sys.amiga.ask-for-rom ! ;-)
- Le principal problème, c'est que le succès d'UAE entraîne énormément de piratage: on trouve désormais un nombre incroyable de jeux au format .ADF (format utilisé par UAE) sur Internet, et les personnes présentes sur ce newsgroups ont bien du mal à faire comprendre à tous les PCistes demandant des jeux Amiga que ceux-ci sont encore protégés par copyrights...

comp.sys.amiga.hardware

- Suite à une conversation sur les cartes PPC, une équipe de programmeurs a annoncé son travail sur une version PowerUp de Linux 68000. Le PowerPC gèrerait alors tout le système, et le 68000 serait donc mis momentanément "en veille". Par la suite, le 68000 serait peut-être utilisé comme co-processeur, par exemple pour gérer les rafraîchissements d'écrans... Cette version de Linux s'avèrerait donc extrêment rapide et pourrait encore davantage justifier l'achat des cartes de Phase 5.
- Une certaine inquiétude s'est faite sentir suite à l'annonce d'Apple, selon laquelle tout clonage MAC serait désormais interdit. Non pas que l'avenir du MAC soit directement lié à celui de l'Amiga, mais si les PowerPC ne sont plus consommés en masse, cela pourrait bien mettre en doute leur avenir. A l'heure où l'Amiga prend un nouveau départ avec les cartes PPC, cette nouvelle n'était vraiment pas faite pour nous rassurer. C'est d'ailleurs sans doute pour cela qu'Amiga Inc. n'a toujours pas annoncé officiellement le type de processeur utilisé dans les prochaines générations d'Amiga. Toutefois, ne paniquons pas, le PPC ne devrait pas disparaître aussi facilement, et Jason Compton, le rédacteur en chef d'Amiga Report (et ancien employé d'Escom) s'est voulu rassurant, en rappelant que les déclarations de Motorola et d'IBM ne laissaient planer aucune ambigüité quant au futur support des processeurs PPC...

fr.comp.sys.amiga

- Pour terminer sur une note optimiste, saluons la courageuse initiative de Raphaël Barthel, qui a entrepris d'organiser la revente de matériel Amiga (configurations et périphériques) dans la grande surface de Lyon pour laquelle il travaille. Principaux avantages: des prix intéressants bien sûr, mais aussi la redécouverte de l'Amiga par le grand public! Cette opération est encore en cours d'élaboration, et Raphaël a demandé à tous les amigaïstes de lui suggérer les meilleures configurations et toutes les idées susceptibles de séduire les consommateurs. Nous vous reparlerons de tout cela dès que nous aurons des éléments un peu plus concrets, promis! Il n'y a plus qu'à espérer qu'une telle initiative soit suivie par de nombreux autres distributeurs !

[1] IBrowse: PowerUP Homepage - Software - Wanted

Endroit : http://hem.passagen.se/studiox/powerup/

WWW.POWERUP.BASE.ORG

Ported Software. • Wanted Software. • Software Form.

SOFTWARE – USERS REQUEST FOR PPC PROGRAMS. 49 UNITS IN DATABASE.

Product	Type	Author	Requests
Lightwave	3D	NewTek	
Shapeshifter	Emulator	Christian Bauer	
Amiga OS	Operating System	Amiga International	
IBrowse	Web Browser	Omnipresence	
Real3D	3D	RealSoft	
Pagestream 3.3	DTP	Softlogic	
Final Writer	Word	Softwood	
Image FX	Graphics	Nova Design	
PCx	Emulator	Microcode Solutions	
WordWorth	Word	Digita International	
Mui	WBTools	SASG	
YAM	Internet	Marcel Beck	
Quake	Game	ID Software	
Scala MM	Video	Scala Computer Television	
MovieShop	Videoedit	MacroSystems	
Miami	Internet	Holger Kruse	
Word 7	Word	Microsoft	
Tomb Raider	Game	CORE FEIDOS	
Grand Prix II	Game	Micropose	
Wipeout	Game	Sony,Imagesoft,Psygnosis	
Draw Studio	Graphics	Andy & Graham Dean	
BlitzBasic (:))	Language	Acid Software	
FinalCalc	Word	Softwood	

Main · News · Technical · Software · Hardware · Faq · Developments · Feedback

001627

Votez pour le logiciel que vous voudriez voir porté sur PowerPC. Ed a voté pour PageStream, évidemment !

On attend en outre ACT Electronic GmbH, Amiga-Club en BTX, B+S EDV, Case Logic, CSKG, CHS Pommer, Cornelia Figge, Daitec, Data Becker, Game Express, l'editeur GIB, Informate, Korona Soft, Monkey Soft, Norbert Keck EDV, Novatis, Richters, Royal Soft, Software 2000, Sonic Computer, SVD Datensysteme, Trend Redaktions, Urban Elektronik, Wacom.

Un dernier conseil, car j'ai lu dans le courrier des lecteurs de l'année dernière que quelqu'un avait acheté un disque dur défectueux... à un stand où il vendaient des disques durs défectueux. C'était écrit en gros, mais il n'avait pas compris. Alors, si vous voyez des disques durs en quantité, à prix vraiment très bas sur une grande table basse, Achtung !

Les séminaires de Cologne :

Vendredi 14 novembre
10.00 Programmation en Storm C (Haage & Partner)
11.00 Atelier HTML (Amiga International)
12.00 Programmation PowerPC (Haage &Partner)
14.00 Developpement de jeux (Vulcan Software)
15.00 Merapi - Java pour l'Amiga (Haage & Partner)
16.00 Programmation de jeux pour PPC (Haage & Partner)
17.00 Rendu avec Aladdin 4 D (Nova Design)

Samedi 15 novembre
10.00 Utilisation d'Internet avec l'Amiga (Amiga International)
11.00 Programmation en Storm C(Haage &Partner)
12.00 Atelier de graphisme (Nova Design)
14.00 Rendu avec Tornado 3D (Haage &Partner)
15.00 Merapi - Java pour l'Amiga (Haage & Partner)
16.00 Retouche d'images avec Image FX (Nova Design)
17.00 Developpement de jeux (Vulcan Software)

Dimanche 16 novembre
10.00 Atelier HTML (Amiga International)
11.00 Programmation PowerPC (Haage & Partner)
12.00 Rendu avec Tornado 3D (Haage & Partner)
14.00 Développement de jeux (Vulcan Software)
15.00 Merapi - Java pour l'Amiga (Haage &Partner)
16.00 Programmation en Storm C (Haage & Partner)
17.00 Retouche d'images avec Image FX (Nova Design)

Si vous voulez en savoir encore plus : <http://www.computer97.de>

DEUX PARTYS SUEDOISES

DreamHack 97 du 30 octobre au 2 novembre <http://www.dreamhack.org/> et Compusphere 97 du 28 au 30 novembre <http://compusphere.lindesign.se/>

THE FUTURE'S SO BRIGHT YA GOTTA WEAR SHADES

"Le futur est si lumineux qu'il va vous falloir des lunettes de soleil". C'est le motto du "Gateway Computer Show -Amiga98" qui se tiendra au Harley Hotel près de St Louis, MO les 14 et 15 mars 98. <http://www.icon-stl.net/~amiga /news.html>

LA VIE AVEC DRACO

COLOGNE OR NOT COLOGNE

Not Cologne pour MacroSystem, car dixit I.Tertemiz : "Ce n'est pas notre public".

SIAMESE SUR DRACO ?

J'ai posé la question à Stephen Jones sur la compatibilité de Siamese avec le DraCo. Voici sa réponse : "La réponse est non en ce qui concerne l'interrupteur vidéo. Macrosystem ne nous a fourni aucune aide, donc ça nous est impossible. Cependant, la version 2.1 devrait être compatible au niveau du lien Ethernet, c'est-à-dire en système à deux moniteurs." J'ai reposé la question à MacroSystem . Réponse : "Les jeunes tapent directement dans le système, c'est pourquoi ça ne peut marcher".

DISQUES DURS POUR CASABLANCA

Conseillés : Quantum Atlas II, Micropolis Tomahawk, Seagate Barracuda et 23GB (le meilleur).

Déconseillés : Quantum Fireball.

Prudence avec : les disques différentiels (dangereux), les disques "Wide" (qui nécessitent un adaptateur spécial), Fujitsu et d'autres disques qui ont des têtes magnéto-résistantes (Il est ici utile de répéter que les disques Fujitsu NE DOIVENT PAS ETRE MIS A LA MASSE. On ne doit pas non plus visser les côtés avec des vis de plus de 4 mm.

LIGHTWAVE ET DRACO

La version 3.5 est la plus rapide car non encore écrite en langage C. Les versions 4 et 5 ne sont pas adaptées aux 68040 et 060 et de plus elles tournent à plus de 20 % plus doucement sur DraCo que sur Amiga à CPU égal. Et de toutes façons, la version 3.5 est la seule où on puisse voir la prévisualisation d'animation sur carte graphique. Alors utilisez-la de préférence si possible.

Omnipresence | AMInet | Hisoft

AMIGA 1200

Art. #	Name 1	Name 2	DM
313371-01	MODULATOR NTSC	AMIGA-600/1200	37,00
313371-05	MODULATOR PAL	AMIGA-1200	37,00
327124-15	2 BUTTON-MOUSE, WHITE	AMIGA-600/1200	39,00
363914-03	FDD 3.5 INCH 1 MB	Panasonic (CBM)	59,00
363914-04	Floppy DD 3,5"	Panasonic (AMIGA)	59,00
363951-20	NAMEPLATE AMIGA-1200	AMIGA-1200	3,00
364423-04	CABLE ASSY FDD	AMIGA-1200	6,00
364655-01	HDD 170MB 2,5"	Seagate	198,00
364910-01	BOTTOM SHIELD	AMIGA-1200	22,00
364911-01	TOP SHIELD	AMIGA-1200	21,00
364912-01	DOOR RAM EXPANSION	AMIGA-1200	6,00
364913-01	CASE BOTTOM	AMIGA-1200	30,00
364914-01	CASE TOP	AMIGA-1200	28,00
364951-01	KEYBOARD ASSY US/CN	AMIGA-1200	69,00
364951-03	KEYBOARD ASSY U.K	AMIGA-1200	69,00
364951-04	KEYBOARD ASSY GERM	AMIGA-1200	69,00
364951-05	KEYBOARD ASSY FRENCH	AMIGA-1200	69,00
364951-06	KEYBOARD ASSY ITALIAN	AMIGA-1200	69,00
364951-07	KEYBOARD ASSY SPANISH	AMIGA-1200	69,00
364951-11	KEYBOARD ASSY NORWEG	AMIGA-1200	69,00
364951-12	KEYBOARD ASSY SWEDISH	AMIGA-1200	69,00
364951-15	KEYBOARD ASSY DANISH	AMIGA-1200	69,00
364967-01	LED ASSY	AMIGA-1200	7,00
364981-01	INSULATION SHEET	AMIGA-1200	4,00
364982-01	BRACKET SUPPORT FDD	AMIGA-1200	6,00
364983-01	BRACKET SUPPORT HDD	AMIGA-1200HD	6,00
365015-01	COVER RAM EXP MODUL	AMIGA-1200	9,00
365085-01	COVER EXPANSION PORT	AMIGA-1200	9,00
365322-04	PCB Amiga 1200	2M, Pal	550,00
365541-06	Software Assembly A 1200	Version 3.1	35,00
390492-02	ZIF 30PIN Locking FCC		3,00
390492-04	CONN. 31PIN LOCKING	ZIF A-1200	6,00
391029-02	POWER SUPPLY VDE	A-500/500+/600/1200	65,00
391029-22	POWER SUPPLY EXT BSI	Black A1200	65,00
391073-01	CONN. 68PIN R/A	MEMORY CARD A-1200	7,00
391077-01	IC 8364 R7 PAULA	AMIGA-1200	27,00
391078-01	IC 8520 R4	AMIGA-1200	32,00
391147-01	Delay Line Filter		4,00

Error during loading.

Une partie des pièces disponibles pour 1200 chez Amiga Int.

JETEZ L'HORRIBLE IMAGE

Sur les versions antérieures à 4.3 de MovieShop, l'image de chargement "MovieShop.pic" (d'ailleurs d'un mauvais goût prononcé, à l'instar des couleurs de l'interface) peut causer des problèmes, notamment en LoadAlpha. Alors balancez-la sans regrets.

LES NOUVEAUTES DE CASABLANCA 2.0

D'après Carol Lam, de ClamCam Productions : Beaucoup de nouveautés, une plus grande stabilité, une propension de la touche droite à plus passer à l'écran suivant que d'appeler le menu.

D'après Bob Martin, les barres de couleur sont trop saturées pour le NTSC mais en les réduisant à 75 %, elles sont très exactement positionnées sur son vectorscope. Dommage que la moitié inférieure manque.

Voici une liste de nouveautés :

- I>, >I sur le sous-écran TRIM pour jouer les 3 premières et 3 dernières secondes d'une scène.
- Des boutons Go to Start/end sur le storyboard.
- Un bouton 'INSERT' sur le menu storyboard. Il permet des insertions de video w/i sur le storyboard.
- Bouton PAUSE sur les sous-écrans TRIM/SPLIT.
- Bouton ?>I sur le menu SPLIT pour l'auto-split.
- Faire une scène d'un storyboard entier au moyen du bouton SCENE sur l'écran TRANSITIONS.
- Auto-save périodique.
- Undo (multi-level) des délétions sur l'écran EDIT.
- Restauration des scènes délétées si retirées du storyboard.
- Possibilités de créer des échantillons audio à partir de l'audio d'une scène vidéo pré-enregistrée.
- Boutons sur les écrans EDIT/ TRANSITIONS/IMAGE PROCESSING pour accéder aux autres écrans.
- Nouvelles options de création EMPTY SCENE : noir, bruit aléatoire (noir et blanc ou couleurs), couleur ondulatoire, barres de couleurs.
- Le compteur de temps fonctionne maintenant quand on joue une scène de la fenêtre TRIM.
- Titre d'écran plus intuitif avec plus d'options.
- Les titres apparaissent sur la première image d'une scène en y accédant.
- Possibilité d'ajuster le niveau audio à l'intérieur d'une scène.

APPLIMATIC SA

novembre 1997

TVA suisse incluse, frais de port à rajouter
demandez-nous une offre personnelle SVP

AMIGA - MAC - PC

AMIGA technologies



AMIGA 1200
68020, 16 MHZ
disque dur 170 Mb
pac de logiciels avec
Scala, turbocalc etc..
880 FS/3800 FF

❑ *AMIGA 1200 INTERNET,* disque dur 170 Mb, logiciels et modem 33600 **1100 FS/4400 FF**

❑ *AMIGA 4000 TOWER,* **68040, 18 Mb RAM, CD ROM 12x, disque dur 2.2 gigas, pac de logiciels 3490 FS/14790 FF**

D R A C O



Montage VIDEO
DRACO CUBE 68060
16 Mb RAM
4 Mb RAM graphique
Adpro, scanner-driver
5250 FS/21000 FF
Dracomotion
2600 FS/10000 FF
Seagate Barracuda 9.3GB
2400 FS/9600 FS
CASABLANCA dès
2890 FS/11850 FF

❑ **AMIGA *Q-Drive 1241,*** CD-ROM 4x, *A1200* **349 FS/1490FF**

Disques durs amovibles



Syjet 1.5 gigas
externe complet avec
câbles SCSI et cartouche
860 FS/3440 FF



NOMAI 750 Mb SCSI externe
lit et écrit les cartouches
135, 270, 540 et 750 Mb
avec câbles et driver
690 FS/2790 FF

❑ **Iomega Zip 100 Mb SCSI externe 290 FS/1200 FF**

CD-ROM

❑ **Graveur SCSI 4R/2W interne 690 FS/2760 FF**
❑ **CD ROM SCSI interne pour** *Amiga* **190 FS/780 FF**
❑ **CD ROM IDE 20 vitesses pour** *A4000* **190 FS/780 FF**

Extensions mémoire

❑ **4 Mb** *A4000* **49 FS/190 FF**
❑ **4 Mb** *A3000* **130FS/570 FF**
❑ **8 Mb 60 ns 50 FS/190 FF**
❑ **16 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **99 FS/390 FF**
❑ **32 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **195 FS/790 FF**

iomega jaz

Disque dur amovible
1 giga, interne
avec câbles et 1 cartouche
650 FS/2600 FF
cartouche 1 giga
159 FS/690 FF

Cartouches



130 Mb	35 Fr/145 FF
270 Mb	85 Fr/390 FF
88, 44,105 Mb	65 Fr/280 FF
1.5 gigas	209 Fr/860 FF

Produits PHASE 5


pour *AMIGA 1200*

SCSI Kit Blizzard
1230/1240/1260
Cyberstorm MK2
159 FS/640 FF

BLIZZARD 1230
68030 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
229 FS/900 FF

BAISSE de prix !!

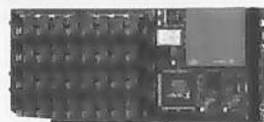

pour *AMIGA 2000*

BLIZZARD 2060
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI2 compris
998 FS/3990 FF


pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1260
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
798 FS/3190 FF

Cyberstorm



CYBERSTORM MK3 060
68060 à 50 MHZ,
pour *AMIGA 3000 (T) et 4000 (T)*
extensible à 128 Mb
SCSI Ultra-wide
1290 FS/5180 FF

❑ **Demandez-nous svp pour les nouvelles cartes PPC pour** *AMIGA 2000,* **disponibles dès octobre/novembre 1997.**
❑ **Cyberstorm MK2 68060 avec 16 Mb 1198 FS/4400 FF**

PowerPC

CYBERSTORM PPC
604e 150 MHZ



avec SCSI Ultra-wide
AMIGA 3000/4000
1295 FS/5180 FF

❑ **Blizzard PPC 603e 175 MHZ** *A1200* **795 FS/3190 FF**
❑ **Blizzard PPC 603e 175 MHZ plus 68030/50 MHZ** *AMIGA 1200* **905 FS/3590 FF**
❑ **Cyberstorm PPC 604e 200 MHZ plus 68040, 40 MHZ, scsi Ultrawide 2045 FS/8200 FF**

Cartes Graphiques

❑ **Cybervision** 64/3D, version 4 Mb **369 FS/1490 FF**
❑ **SCAN-doubler pour Cybervision 159 FS/600 FF**
❑ **PICASSO 4, 4 Mb,** Flikker-fixer, Genlock, MPEG Player, digitaliseur **790 FS/2990 FF**
❑ **Module Pablo2 pour Picasso4 340 FS/1490 FF**
❑ **GRAFFITI pour** *A500/2000/1200,* Adaptateur graphique pour RGB **130 FS/520 FF**
Nouveau !
❑ **SCAN-doubler pour** *Amiga 1200,* **externe 320 FS/1290 FF**

Disques durs, divers

❑ **1.6 gigas pour** *AMIGA 4000/1200* **interne 290 FS/1190 FF**
❑ **4.3 gigas pour** *AMIGA 4000/1200* **interne 450 FS/1790 FF**
❑ **GURU ROM pour Contrôleur/ GVP ou A2091 99 FS/400 FF**
❑ **P.O.S release enregistrée sur CD (prodad) 49 FS/190 FF**
❑ **Kickstart 3.1** *A2000/3000/4000 ou 1200* demandez svp
❑ **MONITEUR 1438, 1538, 1764 du stock dès 540 FS/2160 FF**
❑ **Modem externe 33600 Bds/fax soft INTERNET 230 FS /990 FS**
❑ **Epson Stylus 1440 dpi avec driver dès 460 FS/1980 FF**

COMMANDES: APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis - Route de Montreux Email:news@applimatic.com
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

ESSAIS ALLEMANDS

par Jac Pourtant

CONNEXION : Carte Ethernet.
Test : Amiga Magazin 10/97.
Marque : AB Union Handels GmbH.
Prix : DM 329.
Positif : Complète compatibilité avec A2065. Rapidité. Fonctionne avec ShapeShifter.
Négatif : Manuel peu épais. Pas de logiciels.
Verdict : 80 %. Mention bien.

SURF SQUIRREL : Port-série haute vitesse pour A-1200.
Test : Amiga Plus 10/97.
Marque : Oberland.
Prix : DM 199.
Positif : Installation facile. Contrôleur SCSI intégré.
Négatif : Manuel en anglais.
Verdict : 87 %. Cette note se trouve abaissée par la vitesse des liaisons-série qui devraient être encore plus rapides. Le produit complet mérite en fait une meilleure note.

HYPERCOM 1/3 : Ports-série haute vitesse pour A-1200.
Test : Amiga Plus 10/97.
Marque : VMC.
Prix : DM 99/169
Positif : Jusqu'à 460.800 bps. Pilote optimisé pour un impact minisé sur le temps CPU. Bonne relation qualité-prix. Port parallèle sur le Hypercom 3.
Négatif : Pas de manuel.
Verdict : 89 %. Les cartes tiennent leurs promesses de rapidité. Un manuel ne ferait pas de mal.

MULTIFACECARD III : Port-série haute vitesse pour Zorro-II.
Test : Amiga Plus 10/97.
Marque : KDH Datentechnik.
Prix : DM 149.
Positif : Très bon manuel. Port-parallèle complètement utilisable grâce à son utilitaire.
Négatif : Seulement 115.200 bps.
Verdict : 83 %. Une carte I/O qui a fait ses preuves.

HYPERCOM 4 : Port-série haute vitesse pour Zorro-II.
Test : Amiga Plus 10/97.
Marque : VMC.
Prix : DM 189.
Positif : Jusqu'à 460.800 bps. Pilote optimisé pour un impact minisé sur le temps CPU. Quatre ports-série.
Négatif : Pas de manuel.
Verdict : 89 %. La carte tient ses promesses de rapidité. Un manuel ne ferait pas de mal!

DRAWSTUDIO : Programme de dessin vectoriel et d'impression.
Test : Amiga Plus 10/97.
Marque : Haage & Partner.
Version : 2.0.0.
Prix : DM 229 en CD-ROM, DM 179 en disquettes.
Positif : Bonnes fonctions d'impression. Combinaison de dessins vectoriels et de dessins bitmap. Plusieurs niveaux de travail. Bonne gestion de CybergraphX.
Négatif : Pas de fonctions de rendu. Ne lit pas les fichiers PostScript.
Verdict : 90 %. Draw Studio est le meilleur logiciel de dessin vectoriel sur Amiga, et ceci ne tient pas seulement au manque de concurrence.

BJC-620 : Imprimante couleur à jet d'encre.
Test : Amiga Plus 10/97.
Marque : Canon.
Prix : DM 639. Recharges à DM 19.
Positif : Couleurs lumineuses. Quatre recharges séparées. Pilote Amiga livré avec.
Négatif : Les gouttelettes sont encore visibles dans les tons clairs. Changement des recharges difficile et barbouillant !
Verdict : 88 %. Elle imprime sur presque n'importe quel support structuré suffisamment fin.

STYLUS PHOTO : Imprimante "Photo" à jet d'encre.
Test : Amiga Plus 10/97.
Marque : Epson.
Prix : DM 999. Recharges à DM 50.
Positif : Qualité photo. Couleurs lumineuses. Rapidité d'impression élevée.
Négatif : Bruyante. Pas de pilote Amiga. Prix élevé.
Verdict : 94 %. La qualité d'impression en fait une véritable imprimante photo. Pour l'impression en noir et blanc ou pour des graphiques, le prix est prohibitif.

STORM C : Paquet de développement en C/C++.
Test : Amiga Plus 10/97.
Marque : Haage & Partner.
Version : 2.0
Prix : StormC 2.0 Professional (unlimited single user licence) 498 DM; StormC 2.0 NonCommercial (utilisation non-commerciale - programmation de Shareware interdit) 298 DM
Positif : Gestion complètement intégrée de projets. Editeur confortable. Compilateur C/C++ rapide. Profileur et Débogueur de code-source. Editeur d'interface graphique. Préparé pour p.OS et PowerPC.
Négatif : Pas de tutorial pour C++.
Verdict : 96 %. Le paquet est vraiment d'une puissance et d'une richesse qui en font un outil fantastique qui est de plus constamment réactualisé. La gestion de pOS et PowerPC le préparent déjà pour l'avenir.

SUPRA EXPRESS K56e : Modem 56000 bps.
Test : Amiga Special 10/97.
Marque : Diamond.
Prix : DM 349.
Positif : Très petit format. Très bonne vitesse de transfert. Reconnaît tous les standards. Prix bas.
Négatif : Documentation pratiquement inutilisable. Pas d'interrupteur. Pas de logiciels Amiga.
Verdict : Mention bien.

DISTANT SUNS : Logiciel encyclopédique et pratique d'astronomie.
Test : Amiga Special 10/97.
Marque : Virtual Reality Laboratories.
Version : 5.0
Prix : DM 69.
Positif : Grande richesse de fonctions et de données. Bonne fonctionnalité. Rapidité. Prix bas.
Négatif : Visualisation AGA incomplète. Pas de gestion des cartes graphiques. Le ciel ne se laisse pas imprimer. Pas de visualisation des satellites de Jupiter.
Verdict : Mention très bien.

ESSAIS ANGLAIS

par Stephan Martin

DRAWSTUDIO 2: Graphique vectoriel
Test: Amiga Format 11/97
Commercialisé par: LH Publishing (00.44.1908.370.230)
Prix: £49.95 (CD) - £34.95 (Disks) - £9.99 (mise à jour)
Positif: Support du mode 24 bits (carte graphique) avec rendus impeccables. Impression 24 bits sous Turbo-Print. Prix. Vitesse de rafraîchissement d'écran améliorée. Manuel bien détaillé.
Négatif: Pas de nouvel outil de dessin. Pas de nouveaux scripts ARexx.
Verdict: 94%. Encore meilleur.

POWERSCAN PRO: Pilote pour l'Epson GT-5000
Test: Amiga Format 11/97
Commercialisé par: Power Computing (00.44.1234.851.500)
Prix: £49.95
Positif: Excellent manuel. Installation aisée. 1 bit dropout: la couleur du faisceau peut être choisie.
Négatif: Prix élevé. Interface vieillissante. Très mal programmé.
Verdict: 73%. Convenable mais dépassé.

SCANQUIX: Pilote pour scanners (dont Epson GT-5000)
Test: Amiga Format 11/97
Commercialisé par: Eyetech (00.44.1642.713.185)
Prix: £59.95
Positif: Supporte aussi bien les scanners SCSI que les versions parallèles et série. Pilotes pour ADPro, Art Effect, PPaint et Photogenics. Possibilité d'impression directe sous StudioPrint ou TurboPrint. Mode direct-to-disk: le résultat est directement sauvegardé sur disque. Programme multi-threads: plus besoin d'attendre la fin d'une sauvegarde pour visionner une autre image.
Négatif: Prix trop élevé. Manuel défaillant. Aucune documentation sur le port ARexx.
Verdict: 90%. Excellent.

SOUNDPROBE: Composition musicale
Test: Amiga Format 11/97
Commercialisé par: HiSoft (00.44.1525.718.181)
Prix: £39.99
Positif: Possibilité de travailler en 16 bits. Support des cartes bon marché telles que Aura ou Clarity. Compatible AHI. Très grande ergonomie. Architecture ouverte par adjonction plug-in's. Beaucoup d'effets fonctionnent en temps réel. Edition performante (exactement comme dans un traitement de textes).
Négatif: Pas de port ARexx. Pas d'effet Stretch. Pas de support MIDI direct
(il faut passer par AURA ou autre). Bug lors de la sauvegarde d'un fichier Wavdans le format IFF.
Verdict: 82%. Un bon programme mais ce n'est pas LE programme musical.

AWEB-II 3.0: Navigateur HTML
Test: Amiga Format 11/97
Commercialisé par: Blittersoft (00.44.1908.261.466)
Prix: £29.95
Positif: Support des tables, frames, cookies et autres plug-in's. Nombreuses commandes ARexx disponibles. Le plus rapide de tous quand il s'agit de charger une page. Popup menu pour sauvegarder directement les liens sur disque.
Négatif: Trop gourmand en mémoire graphique. Interface Class-Act. Pas d'indication sur l'état du programme lors des connexions ou chargements.
Verdict: 81%. Encore plus rapide mais il reste à fixer les problèmes de mémoire.

FUSION: Emulateur MacInstosh
Test: CU Amiga 10/97
Développeur: Microcode Solutions
Commercialisé par: Blittersoft (www.blittersoft.com)
Prix: £49.99
Positif: Gestion de la mémoire virtuelle côté MAC. Pilotes vidéo très performants et très complets. Support de l'accélération QuickDraw (via les systèmes RTG). Possibilité de changer le mode d'écran durant l'émulation. Gestion des fichiers ou partitions ShapeShifter. Compatible AHI. Ecran de contrôle complet de l'émulation côté Amiga.
Négatif: Quasi impossibilité d'installer le Système 7.5. Documentation plus que défaillante. Mauvaise gestion des chaînes SCSI.
Verdict: 78%. Rapide et puissant mais trop d'imperfections pour en faire une référence.

MK II EZ-TOWER: Tour pour A1200
Test: CU Amiga 10/97
Développeur: Eyetech Group Ltd
Commercialisé par: Eyetech (www.eyetech.co.uk)
Prix: £119.95
Positif: Très bien pensé. Pas besoin de démonter la carte mère du 1200 (il suffit juste d'enlever la partie supérieure de la coque et le clavier). Le port PCMCIA reste accessible. Beaucoup d'options disponibles. Place disponible (très grande tour).
Négatif: A part la tour et l'alimentation, tout est en option. Pas de façade pour le lecteur de disquettes si vous voulez garder celui du 1200.
Verdict: 89%. Très bien, particulièrement pour les non-bricoleurs.

STORM C V2.0: Compilateur C et C++
Test: CU Amiga 10/97
Développeur: Haage&Partner
Commercialisé par: Blittersoft (00.44.1908.261.466)
Prix: £110.95 (licence non commerciale) - £229.95 (licence commerciale)
Positif: Excellent manager de projets (simplifie la vie de l'utilisateur). Solution complète (de l'éditeur au compilateur). Editeur très puissant et parfaitement intégré avec toutefois la possibilité de le remplacer par GoldEd. Compatible SAS/C. Environnement protégé (fort utile en cas de programme très buggé).
Négatif: En dessous de SAS/C en terme de qualité et d'efficacité du compilateur. Racines allemandes beaucoup trop évidentes (traduction interface et manuel).
Verdict: 87%. Pour tous ceux qui ne sont pas accros à SAS/C.

Surfing de luxe... par câble !

Jusqu'à maintenant, la seule façon pour l'amigaïste de se connecter à Internet de chez lui, était de passer par un fournisseur d'accès via son modem. En plus de l'abonnement mensuel du fournisseur, il fallait donc s'acquitter de sa consommation téléphonique, une connexion qui peut donc revenir chère, surtout si le fournisseur est distant. Cette époque est bientôt révolue, puisque Internet est dorénavant accessible par le câble.

Ce service est déjà proposé dans trois villes de France: Annecy, Le Mans et Strasbourg. Il suffit d'être câblé et de payer un forfait mensuel pour disposer d'une connexion illimitée à Internet sans aucune surprise de facture téléphonique. Un modem spécial est aussi requis, mais il peut être loué à la Lyonnaise Câble.

Combien ça coûte ?

L'abonnement est un forfait, c'est-à-dire quel que soit le nombre d'heures de connexion. Pour 195 F/mois, vous avez, en plus d'un accès illimité au net, un e-mail ainsi que l'hébergement de votre page Web (2 Mo maximum). Pour 50F supplémentaire par mois, l'abonnement professionnel propose en plus une adresse IP qui permet de réaliser son propre serveur à domicile. La seule dépense importante est le "modem" spécialement conçu (indispensable) qui coûte 2990 FTTC. Il reste cependant la possibilité de le louer pour 95 F par mois (mais après versement d'un dépôt de garantie de 1400F). Il faudra aussi s'acquitter de 250F de frais d'ouverture de dossier (comme maintenant un peu partout, d'ailleurs). Pour l'instant, ce service n'existe que dans ces trois villes en France, mais bientôt plus de trois millions d'abonnés au câble pourront en bénéficier. Les branchements pour Lyon et la région parisienne sont prévus avant la fin de l'année.

Installation

L'installation est, on ne peut plus, simple. Le branchement du modem spécial



au réseau câblé est pris en charge par la Lyonnaise (ce sont les 250F de frais d'ouverture de dossier). Notez que la prise câble pour la télé reste libre. Vous pourrez donc toujours regarder MTV tout en surfant sur le Net. Côté Amiga, l'essai a été fait sur un 1200 Tower (68040) muni d'une carte réseau Ariadne. La connexion se fait par un câble coaxial entre le "modem" du câble et l'Amiga. La carte étant autoconfig, il a suffi d'utiliser comme device pour AmiTCP l'**ariadne.device** (mais on aurait tout aussi bien pu utiliser Miami...). Il faut aussi renseigner l'adresse IP (fournie par la Lyonnaise) et voilà, c'est tout! Remarque en passsant, sur un pécé, la config aurait été un peu plus longue, du fait que les cartes réseaux ne sont pas autoconfig.

C'est parti !

C'est là que le multitâche de l'Amiga fait la différence avec le pécé. On peut en même temps ouvrir quelques navigateurs, charger quelques fichiers en FTP d'Aminet et dialoguer en IRC sans aucun ralentissement du débit. On est en fait très loin de la saturation de la ligne. Question débit justement, en FTP, 160 Mo ont été rapatriés en une quarantaine de minutes, ce qui nous fait pratiquement du 500 kbit/s (Cybercâble donne comme limite théorique 2Mbit/s).

Attention, il faut aussi prendre en compte le serveur sur lequel on se connecte, s'il y a beaucoup de monde sur le net, etc.. Si le réseau est surchargé, la meilleure ligne du monde ne changera rien. Petit truc pour les possesseurs d'une deuxième machine (PC ou Amiga): en installant deux cartes dans la machine connectée au câble (plutôt dans le pécé, c'est moins cher) et une dans la seconde machine (l'Amiga, donc), vous avez deux machines branchées sur le net (et aussi rapide que deux machines connectées séparément, puisqu'on est encore loin de la saturation du câble. La limite, je le répète, vient du net et non du câble. Bonne glisse sur le Web...

Mac Gyvré

Merci à Informat'Systems à Strasbourg pour son aide

adresse utile : www.cybercable.tm.fr



Le guide du routard internaute



Cela fait des heures qu'un serveur Web est inaccessible? que votre courrier ne quitte pas votre machine ou inversement n'arrive plus? Vous n'avez même plus de cheveux à vous arracher et la Hotline vous diffuse depuis des heures "un, dos, très," : PAS DE PANIQUE! Vous devez sortir de toute urgence votre trousse de premiers secours. Quand tout va mal, vous devez faire deux vérifications (la première et la deuxième :))

Etape n°1 : Etat de la connexion entre votre Amiga et le serveur ou la machine que vous tentez de joindre.

Deux commandes vont vous permettre de savoir si vous avez un problème de connexion et si oui, quelle est sa nature.

● Syntaxe: Ping NomDeLaMachine

Le nom de la machine peut être soit son nom usité comme mail.freenet.fr , soit son adresse IP, 194.250.152.3

Cette commande permet de savoir si la machine que vous tentez de joindre est vivante. Dans l'affirmative, celle-ci répond, et vous aurez des informations sur l'état de la connexion (réponse lente ou normale, perte d'information ou non)

● Exemple

```
> ping mail.freenet.fr PING mail.freenet.fr (194.250.152.3): 56 data bytes
64 bytes from 194.250.152.3: icmp_seq=0 ttl=255 time=0 ms
64 bytes from 194.250.152.3: icmp_seq=1 ttl=255 time=0 ms
64 bytes from 194.250.152.3: icmp_seq=2 ttl=255 time=0 ms
64 bytes from 194.250.152.3: icmp_seq=3 ttl=255 time=0 ms
----mail.freenet.fr PING Statistics----
4 packets transmitted, 4 packets received, 0% packet loss round-trip (ms) min/avg/max = 0/0/0 ms
```

Ici tout va bien, le serveur répond et aucune information test n'a été perdue. Il n'y a donc pas de problème de connexion, il faut passer à l'étape suivante.

● Exemple 2

```
> ping www.microsoft.com
PING www.microsoft.com (207.68.156.51): 56 data bytes
----www.microsoft.com PING Statistics ---
39 packets transmitted, 0 packets received, 100% packet loss
```

Ici c'est une catastrophe, la machine ne répond pas et toutes les informations tests ont été perdues. Aucune conclusion sérieuse ne peut cependant être tirée: en effet, certaines machines sont configurées pour ne pas répondre à un ping, le problème de connexion peut ne pas être sur la machine elle même mais sur une partie du réseau utilisé pour tenter de la joindre. Il faut alors passer à la commande suivante.

● Syntaxe: traceroute NomDeLaMachine

Cette commande permet de savoir par où une information circule pour atteindre la machine. Cependant, il faut garder à l''esprit que sur l'Internet, une information ne va pas forcément à chaque coup suivre la même route: le routage est dit dynamique c'est à dire qu'il n'est jamais défini à l'avance mais au fur et à mesure. On peut cependant l'utiliser pour découvrir à quel niveau se situe un éventuel problème de connexion.

● Exemple

```
traceroute www.microsoft.com
traceroute to www.microsoft.com (207.68.137.62), 30 hops max, 40 byte packets
1 routeur.melun.cci.fr (194.3.128.1) 1 ms 1 ms 1 ms
2 192.168.1.2 (192.168.1.2) 4 ms 4 ms 4 ms
3 Tuileries.rain.fr (194.206.200.254) 590 ms 627 ms 490 ms
4 rbs.rain.fr (194.51.2.241) 632 ms 454 ms 92 ms
5 raspail-ip2.eurogate.net (194.250.250.6) 76 ms 61 ms 80 ms
6 Washington.eurogate.net (194.206.207.62) 269 ms 668 ms 382 ms
7 gip-sl-dc-fddi.gip.net (204.59.144.198) 143 ms 141 ms 192 ms
8 * sl-stk-23-H1/0/1-T3.sprintlink.net (144.228.10.2) 219 ms 225 ms
9 144.232.4.25 (144.232.4.25) 174 ms 211 ms *
10 144.232.4.14 (144.232.4.14) 652 ms 677 ms 555 ms
11 sl-sea-1-P5/0/0-155M.sprintlink.net (144.232.8.30) 342 ms 297 ms 337 ms
12 sl-sea-6-F0/0.sprintlink.net (144.228.90.6) 214 ms 265 ms 299 ms
13 sl-mic-3-h0-T3.sprintlink.net (144.228.96 22) 298 ms 278 ms 337 ms
14 207.68.145.46 (207.68.145.46) 482 ms 366 ms 280 ms
15 * * *
16 * * *
17 * * *
18 * * *
19 * *
```

(un control C a interrompu la commande)..

Maintenant, je peux conclure qu'il existe un réel problème de connexion qui rend impossible l'accès au serveur www. microsoft. com. Les informations tests arrivent jusqu'à la machine 207.68.145.46 (qui n'a pas de nom) et ensuite elles ne peuvent plus être routées : la machine suivante est peut-être indisponible, il y a peut-être un problème de câblage, etc.

● Autre exemple

```
>traceroute ftp.jussieu.fr
traceroute to nephtys.lip6.fr (132.227.77.2), 30 hops max, 40 byte packets
1 routeur.melun.cci.fr (194.3.128.1) 1 ms 1 ms 1 ms
2 192.168.1.2 (192.168.1.2) 4 ms 5 ms 4 ms
3 Tuileries.rain.fr (194.206.200.254) 409 ms 142 ms 42 ms
4 rbs.rain.fr (194.51.2.241) 80 ms 119 ms 136 ms
5 rbs2.rain.fr (194.51.0.152) 223 ms 358 ms 90 ms
6 gip-ft-ear.gip.net (204.59.18.195) 60 ms 84 ms 58 ms
7 Sfinx.rain.fr (194.250.5.26) 55 ms 51 ms 85 ms
8 ri-renater.gix-paris.ft.net (194.68.129.34) 102 ms 138 ms 142 ms
9 rbs1.renater.ft.net (195.220.180.253) 235 ms 222 ms 179 ms
10 stamand1.renater.ft.net (195.220.180.49) 286 ms 221 ms 190 ms
11 stlambert.rerif.ft.net (195.220.180.10) 224 ms 149 ms 202 ms
12 danton1.rerif.ft.net (193.48.53.50) 233 ms * 219 ms
13 u-jussieu-paris.rerif.ft.net (193.48.58.122) 388 ms 459 ms 252 ms
14 r-jusren.reseau.jussieu.fr (192.44.54.126) 330 ms * 838 ms
15 r-ibp.reseau.jussieu.fr (134.157.254.250) 285 ms 246 ms 500 ms
16 * nephtys.lip6.fr (132.227.77.2) 325 ms 273 ms
```

Ici tout va bien, la trace est complète et j'apprends que ftp.jussieu.fr a aussi pour nom nephtys.lip6.fr

Dans le cas où les deux commandes ping et traceroute lèvent le doute sur un problème éventuel de connexion, il faut passer à l'étape n°2 . Dans le cas contraire, il ne faut pas hésiter à appliquer les deux commandes sur les machines de son fournisseur d'accès à l'Internet pour vérifier la qualité et l'état de sa connexion avec lui.

Etape n°2 : Etat du service que vous tentez d'utiliser

Vous êtes certain de ne pas avoir de problème de connexion avec la machine en question mais peut-être le service (email,ftp,pop,web,etc.) n'est pas disponible. La commande telnet va peut-être vous permettre de faire quelques vérifications. Le peut-être est de rigueur: en effet, il existe des machines appelées proxy qui contrôlent les activités et les commandes lancées sur une machine de son réseau et qui peuvent rejeter la commande telnet que vous lancez.

● Syntaxe: telnet NomDeLaMachine NomDuProtocole

NomDuProtocole étant soit le nom du protocole du service utilisé (http pour le Web, smtp pour envoyer du courrier, pop pour lire du courrier déporté, ftp pour le transfert de fichier, etc.) soit le numéro de port (ou canal) que le service utilise (25 pour l'envoi de courrier, 119 pour les news, 80 pour le Web, etc.)

● cas n°1 : Le service n'est pas actif

telnet andy.freenet.fr nntp

Trying 194.250.152.29...

telnet: Unable to connect to remote host: Connection refused

Soit un proxy vous interdit de vous connecter sur cette machine (pour y remédier voir cas°2), soit le service n'est pas disponible et vous n'avez plus qu'à attendre son rétablissement.

● cas n°2 : Le service est actif mais vous ne pouvez pas l'utiliser

telnet news.micronet.fr nntp

Trying 194.51.75.2...

Connected to news.micronet.fr. Escape character is '^]'.

HELP

502 You have no permission to talk. Goodbye.

Connection closed by foreign host.

Dans ce cas, le service des news est bien opérationnel mais vous n'avez pas les droits nécessaires pour vous connecter ou dialoguer avec le service. Celui-ci est réservé à certaines personnes dont vous ne faites pas partie. Si cette situation est anormale vous devez contacter par tous les moyens le responsable du site (ou son représentant).

● cas n°3 : Le service est actif et vous pouvez l'utiliser

telnet news.freenet.fr nntp

Trying 194.250.152.3...

Connected to news.freenet.fr.

Escape character is '^]'.

200 news.freenet.fr InterNetNews NNRP server INN 1.5.1 17-Dec-1996 ready (posting ok).

Ici tout va bien , le service des news est opérationnel et vous avez la permission de vous connecter sur le serveur de news. Un ensemble de commandes, décrites dans le RFC 1036, vous permettraient de dialoguer avec le serveur et aussi de lire et de poster dans les news de cette façon.

Conclusion

Si l'étape n°1 et l'étape n°2 sont concluantes, les problèmes que vous rencontrez sont certainement liés à une mauvaise configuration des logiciels que vous utilisez, il faut faire une vérification (login, mot de passe, paramètre, etc.)

Etape n° 3 : Si l'application de cette trousse de secours n'a pas fait avancer d'un pouce votre situation. PAS DE PANIQUE, la bonne réponse est 42 :).

Corinne Villemin Gacon
c.villemin@freenet.fr

Annexes

Pour découvrir les commandes reconnues par un service via le mode telnet, voici quelques RFC. Les RFC sont des documents publics, décrivant les standards de l'Internet. Ils sont disponibles sur de nombreux serveurs FTP comme celui de l'INRIA (ftp.inria.fr)

RFC 821 Simple Mail Transfer Protocol

RFC 1651 SMTP Service Extensions

RFC 1939 Post Office Protocol - version 3

RFC 2060 Internet Message Access Protocol - version 4rev1

RFC 1035 Standard for Interchange of Usenet Messages

RFC 977 - Network News Transfer Protocol

Cataloguer vos CDs et disques durs avec FDB



Lorsque Bruce m'a demandé de vous présenter FindDB, un cataloguer génial, je vous avoue que je ne savais pas bien comment m'y prendre pour que cela ne devienne pas la n ème présentation du "DP du siècle" que tout le monde devrait avoir depuis longtemps. Surtout que FDB n'est pas très récent, puisque la dernière version (1.4) date de '95 et, de plus, n'a pas d'interface utilisateur. Et Pascal Willano fait cela très bien. Par contre, en visitant plusieurs clubs, démo partys et manifestations Amiga, j'ai remarqué chez pas mal d'utilisateurs un manque de connaissance de l'AmigaDos. Je voudrais, donc, profiter de cet article pour vous expliquer comment construire une petite interface pour contrôler FDB et que vous pourrez, ensuite, très facilement adapter à vos besoins.

"Ho! La, la ! L'autre, une interface, mais je ne suis pas programmeur, moi." Ben, rassurez-vous, moi non plus, il n'y a pas besoin d'être programmeur pour suivre cet article. Ce que je vous propose, c'est une interface sous AmigaDos.

Quelques outils

Vous aurez besoin du Workbench 3.0 ou plus, puisque nous utiliserons principalement, pour notre interface, deux petits programmes, fort utiles, mis à notre disposition par les concepteurs de l'AmigaDos, **RequestChoice** (requête de choix) et **RequestFile** (requête de fichiers) et un éditeur de texte (par exemple *AZ* ou *GoldED*, mais *ED*, livré avec votre Workbench, fera très bien l'affaire) pour le script.

Le *livre de l'AmigaDos* (que vous avez dû normalement recevoir avec votre ordinateur) serait d'une aide non négligeable pour vous aider à comprendre toutes les options possibles pour les différentes commandes que nous allons utiliser. Je vais bien sûr essayer de commenter le script au maximum, mais je ne rentrerai pas dans le détail pour les commandes tel que Dir, List, Assign, Execute, etc. (livrés depuis les premiers OS) pour me concentrer sur les nouveautés du 3.0. Pour tous ceux qui n'arriveraient plus à mettre la main sur ce précieux ouvrage, il existe dans le DP, une archive, *DosMan121.lha* (util/wb), contenant une aide complète, en anglais, de toutes les commandes AmigaDos.

Un disque dur est fortement recommandé pour l'emploi de FDB, ainsi qu'un CD-Rom (ou un accès à Internet) pour pouvoir récupérer les divers programmes DP dont nous aurons besoin au cours de notre exercice. Cet article s'adresse donc plutôt à tous ceux qui sont allergiques au coquillage (Shell), avec un minimum de connaissances. Pour les pros qui suivent régulièrement les rubriques programmations de mes collègues, vous n'apprendrez sûrement pas grand chose, mais comme vous avez déjà quelques longueurs d'avance, j'espère que vous ne m'en voudrait pas trop.

FDB retrouve vos fichiers en un éclair

FDB (FindDB ou FindDataBase) de Klaus Melchior retrouve rapidement un fichier ou un répertoire en utilisant des bases de données sauvegardées sur votre disque dur.

Dans l'archive, se trouvent, en fait, quatre programmes:

- UDB, qui permet de créer vos propres bases;
- CDB, pour les convertir;
- LDB, pour les afficher sous forme de liste et
- FDB pour les recherches.

FDB, n'est en aucun cas un gestionnaire de bases de données, vous ne pourrez donc pas faire de tri ou rajouter/supprimer quelque chose dans une base. La grande force de ce DP est sa simplicité à gérer des grandes masses de données, et surtout sa rapidité. Pour vous donner une idée, la recherche du mot "fdb" sur la base du Cd Aminet_Set3a s'effectue en moins de 2 secondes et environ 4 secondes pour le Set3 complet (sur ma 1230 + Disque Dur 3,5" Western Digital 31200 1,2Go IDE).

Je l'utilise surtout pour "cataloguer" mes CDs. Pourquoi, me direz-vous, il y a déjà un un programme comme ca sur les Cds Aminet (Afind). Oui, sur les CDs MeetingPearls, AmigaPlus, AmigaMagazine aussi, mais le problème c'est qu'ils utilisent tous un programme différent, avec des bases de données, de parfois, plusieurs mégabytes.

Mise en place

Première chose à faire, récupérer *fdb1_4.lha* (CD *Aminet 10* ou sur l'*Aminet Set3a* dans util/cli/) et l'installer. Comme il n'y a pas de programme d'installation, il faudra effectuer cela vous même à la main. Copiez CDB, FDB, LDB, UDB dans votre répertoire (ou assignation) C: et la doc où vous voulez (pourvu que vous la retrouviez). Il faudra aussi créer une assignation FINDDB: permanente dans votre User-Startup pour le stockage des bases quelque part sur votre disque dur.

Dans la foulée, récupérez aussi *ESR.lha* (Aminet Set1a dans util/batch/). *Easy String Requester* de Scott Ellis va nous permettre d'utiliser les requêtes avec celulle de saisie de la reqtools.library (Aminet/util/libs) de François Nico, dont nous aurons besoin pour communiquer le nom du fichier recherché à FDB. Copiez ESR aussi dans C: et la reqtools.library dans LIBS:.

Avant de commencer notre interface pour FDB, il vous faut encore au moins 1 base de données pour que vous puissiez y faire des recherches. Vous trouverez sur Aminet (disk/cdrom/) déjà un grand nombre de bases de CDs (voir liste). Mais vous pouvez aussi en créer une de votre disque dur. Je vous explique tout de suite comment faire cela, mais avant, il faut penser à l'assignation pour FINDDB:. Tapez, dans un shell, la ligne que vous avez rajouté dans votre user-statup ou faites un reset de votre machine. (Il y a une option "DBPaths" pour chacun des programmes, qui permet de préciser le chemin où sont stockées vos bases, mais, grâce à l'assignation, cela vous évitera d'avoir à taper des chemins à rallonge du style "Work:Bases/FindDB".

Un index de votre disque dur

Vous allez maintenant, pouvoir créer votre propre base.

Pour voir la liste des différentes options pour UDB, dans un shell, tapez:

C:UDB ?

Seules les deux premières sont vraiment nécessaires et nous intéressent aujourd'hui. La 1ère "Paths" est le(s) nom(s) du(es) volume(s) à scanner. La 2ème "DB" est le nom que vous allez donner à votre base.

Pour créer votre base:

C:UDB Paths "DH0: DH1:" DB "DisqueDur"

appuyez sur "Entrer" et c'est parti! à ce moment UDB commence à construire votre base en affichant différentes informations (voir Fig.1). Vous avez remarqué que l'on n'a pas précisé où sauvegarder la base. UDB sauve par défaut toutes les bases dans FINDDB:.

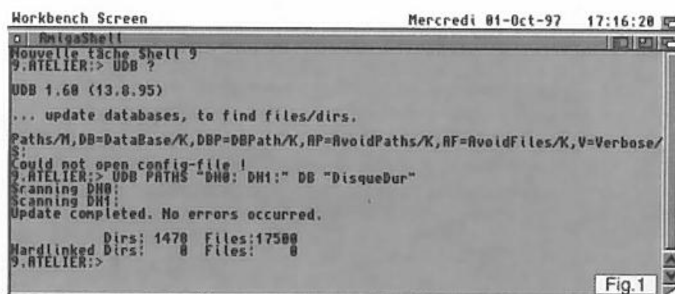


Fig.1

Et voici l'interface

Maintenant, que vous avez tous les éléments, nous pouvons commencer à installer l'""interface" promise en début d'article!

Lancez votre éditeur, ou dans votre Shell resté ouvert, tapez: Run C:Ed FDB-GUI

et rentrez-y le script suivant:

Sous AmigaDos tout ce qui ce trouve après un ";" est considéré comme commentaire et est ignoré lors de l'exécution du script.

```
;$VER: FDB-GUI v1.0 Chiozzi Pascal pour AmigaNews Magasine.
```

On lance la commande "requestchoice" avec tous les arguments et on envoie la réponse dans ENV:choix.

```
C:requestchoice TITLE "FDB-GUI v1.0" BODY "Chercher dans toutes les bases ?" GADGETS "OuiINonIQuit" >ENV:choix
```

Essayer de tapez la même ligne dans votre Shell pour voir le résultat (voir Fig.2). Requestchoice renvoie toujours un "1" si vous sélectionnez le premier bouton (le plus à gauche), "2" si vous sélectionnez le deuxième, etc..., et toujours un "0" pour le bouton le plus à droite. Pour ceux qui suivent avec le shell, sélectionnez une réponse dans la requête. A ce moment, le fichier "choix" sera créé en ENV: (ou Ram:env/) contenant votre choix.

Ce qui nous intéresse à présent, c'est de savoir quel bouton a été actionné. Pour cela, procédez comme suit: Si l'utilisateur sélectionne "Quit" (le bouton le plus à droite), "choix" sera donc égal à "0", dans ce cas, on arrête là.

```
If $choix EQ 0
  QUIT
Endif
```

Si l'utilisateur répond "Oui", on continue, on crée la variable "FDBbase" et on y met "#?" pour que FDB fasse la recherche sur toutes les bases.

```
If $choix EQ 1
  Set >NIL: FDBbase "#?"
else
```

Si l'utilisateur répond "Non", on lance "Requestfile" pour choisir une base:

```
requestfile >ENV:FDBbase DRAWER FindDB: PATTERN "#?.codes" ACCEPTPATTERN "#?.codes" NOICONS TITLE "Sélectionne la base à Explorer:" positive Okay negative Quit
```

Si , à ce moment, l'utilisateur appuie sur "Quit", la variable "FDBbase" ne sera pas créée et on quitte.

```
if NOT $FDBbase
  QUIT
endif
```

Idem, si l'utilisateur appuie sur "Okay", mais n'a pas sélectionné de base.

```
if $FDBbase EQ "FindDB:"
  QUIT
endif
```

Les quatres lignes suivantes, on supprime le ".codes" pour obtenir le nom de la base sans extension.

```
COPY ENV:FDBbase to ENV:FDBbase2
C:List >ENV:FDBlist ENV:FDBbase2 LFORMAT %L
Eval >ENV:FDBres $FDBlist - 9
ECHO >ENV:FDBbase $FDBbase2 NOLINE FIRST 0 LEN $FDBres
endif
```

On définit une nouvelle variable "FDBfile" pour le nom du fichier recherché et on lance ESR.

```
Set >NIL: FDBfile ""
Set FDBfile 'ESR "" TITLEBAR "FDB_Gui" MESSAGE "Fichier Recherché:"'
```

Si aucun nom de fichier n'a été rentré, on quitte.

```
if "$FDBfile" EQ ""
  QUIT
endif
```

Ici commence la confection du guide pour les résultats de la recherche. On envoie les trois lignes suivantes dans un fichier "Temp-1"

```
Echo >RAM:T/Temp-1 "@DATABASE FindDB"
Echo >>RAM:T/Temp-1 "@NODE MAIN *"Trouvé sur >>$FDBfile<<*""
Echo >>RAM:T/Temp-1 ""
```

On lance FDB avec les différentes variables comme argument et on envoie la sortie dans le fichier "Temps-2".

```
c:FDB db $FDBbase $FDBfile >RAM:T/temp-2
```

On rajoute encore deux lignes pour finir notre guide.

```
Echo >>RAM:T/Temp-2 ""
Echo >>RAM:T/Temp-2 "@ENDNODE"
```

On assemble les deux fichiers "Temp-1" et "Temp-2" et on envoie le tout à Multiview.

```
Join RAM:T/Temp-1 RAM:T/Temp-2 TO RAM:T/FindDB.guide
Sys:Utilities/Multiview RAM:t/FindDB.guide
```

et pour finir, on efface tout.

```
Delete >NIL: ENV:FDB#?
Delete >NIL: RAM:T/Temp-1 RAM:T/Temp-2
Delete >Nil: RAM:t/FindDB.guide
```

Sauver ce script et ajoutez-y une icône de projet avec comme *outil par défaut* "IconX".

A la prochaine fois

Voilà pour aujourd'hui. Si cela vous a intéressé, je vous propose, la prochaine fois, de continuer notre petite interface pour pouvoir aussi utiliser UDB, CDB, LDB. En attendant, si vous avez des questions, vous pouvez m'envoyer un mail à "cpf@amiganews.com".

Pascal Chiozzi

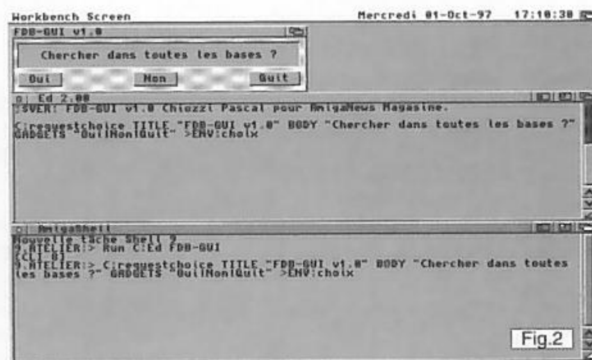


Fig.2

Liste de CD-Roms pour FDB disponibles sur Aminet:

/disk/cdrom/ANews95DB.lha	= AmigaNews '95
/disk/cdrom/ANews96DB.lha	= AmigaNews '96
/disk/cdrom/Aminet3DB.lha	= Aminet 3
/disk/cdrom/Aminet5DB.lha	= Aminet 5
/disk/cdrom/Aminet6DB.lha	= Aminet 6
/disk/cdrom/Aminet7DB.lha	= Aminet 7
/disk/cdrom/Aminet8DB.lha	= Aminet 8
/disk/cdrom/Aminet9DB.lha	= Aminet 9
/disk/cdrom/Aminet10DB.lha	= Aminet 10
/disk/cdrom/Aminet11DB.lha	= Aminet 11
/disk/cdrom/Aminet12DB.lha	= Aminet 12
/disk/cdrom/Aminet17DB.lha	= Aminet 17
/disk/cdrom/AminetSET1DB.lha	= Aminet SET 1
/disk/cdrom/AminetSET2DB.lha	= Aminet SET 2
/disk/cdrom/AminetSET3DB.lha	= Aminet SET 3
/disk/cdrom/AminetSET4DB.lha	= Aminet SET 4
/util/misc/FDBData.lha	= Amiga Users Calgary CD-ROM (Dec 93)
/disk/cdrom/Demos4EverDB.lha	= Demos4Ever
/disk/cdrom/DoltDB.lha	= Dolt
/disk/cdrom/Dolt2DB.lha	= Dolt Vol.2›
/util/misc/FDBData.lha	= Freshfish Oct 93 Fred Fish's Monthly CD-ROM (Oct 93)
/util/misc/FDBData2.lha	= Freshfish Dec93
/disk/cdrom/FDBData4.lha	= Freshfish March94
/disk/cdrom/Gateway1DB.lha	= Getaway! Vol.1
/disk/cdrom/gateway2db.lha	= Getaway! Vol.2
/disk/cdrom/FDBData3.lha	= Graphics 1 - Knowledge Media Graphics Tools Library
/util/misc/FDBData.lha	= Gifs Galore CD-ROM (1st edition 1992)
/disk/cdrom/Imagine3DB.lha	= Imagine 3 ENHANCER
/disk/cdrom/LightRom1DB.lha	= Light Rom 1
/disk/cdrom/LightRom3DB.lha	= Light Rom 3 (3 CDs)
/disk/cdrom/Lightwave3DB.lha	= Lightwave ENHANCER
/disk/cdrom/MaxonProDB.lha	= Maxon Cinema 4D PRO
/disk/cdrom/meetpearls3db.lha	= Meeting Pearls III
/disk/cdrom/meetpearls4db.lha	= Meeting Pearls IV
/disk/cdrom/FDBData4.lha	= Simtel MS-DOS October 1993 - Walnut Creek's Simtel20 MS-DOS Archive
/disk/cdrom/tgaedb.lha	= The Global Amiga Experience‹A›
/disk/cdrom/FDBData3.lha	= The Ultimate MOD Collection - Music Module Collection, (Sunset Productions)
/util/misc/FDBData2.lha	= X11R5/GNU

Un serveur Minitel 128 voies sur Amiga

Minitel Magis Club pour surveillance de charge du serveur

Programme de supervision des quatre voies du serveur ainsi que la surveillance de la mémoire

Commutateur X25

Convertisseur X25/Asynchrone

Tout le monde aura reconnu le bon vieil Amiga 2000. Blizzard 2040, 64Mo RAM, 2HD 1Go, 2 DSB

Eh oui, il y a encore des ravagés qui sévissent sur Amiga et Minitel. A l'époque du Net quand même!
Contrairement aux serveurs connus dans le monde Amiga qui fonctionnent sur RTC (Réseau Téléphonique Commuté) et qui ont 1, 8 ou 16 voies, ce serveur fonctionne sur le Réseau TRANSPAC avec une ligne physique à 64 Kbps, mais peut gérer 128 communications Minitel simultanément (je dis bien 128).

La plupart des serveurs "Amiga" tournent malheureusement sur des "PC". Et pour cause, c'est une des seules machines pour laquelle a été développée une interface dite " X25 ", et en plus, il fallait UNIX. (Pour les néophytes, X25 est un protocole de transmission synchrone en mode paquet (d'information) utilisé par le réseau TRANSPAC et tous les serveurs 36 xx.

Comment ça marche (Cf.Fig.1)

Les Minitels, en composant le 36 xx, passent par le RTC et appellent un PAVI (Point d'Accès Vidéotex). Celui-ci envoie au Minitel la fameuse grille de présentation. Ce PAVI convertit en adresse (comme le Net, et TOC !) le code de service entré par le minitelliste et traverse le réseau TRANSPAC à destination du serveur.

Nous voyons donc que le destinataire, (le serveur en l'occurrence) doit être aux normes X25. Comme nous l'avons vu plus haut, il n'existe des interfaces X25 que sur les autres bécanes. Pas sur la nôtre. Personne n'a osé en développer une. Pourtant, le multitâche aidant et UNIX, (tiens, tiens, Amiga UNIX, c'est un Amiga qui fonctionnait bien ça! Le 2500UX ça vous rappelle quelque chose? J'ai encore une documentation commerciale pour les nostalgiques), on aurait fait un "tabac". Mais c'est du passé. Donc, pour palier à ce manque, une autre solution existe, plus onéreuse il est vrai. Cependant, elle a l'avantage d'être nettement plus accessible et facile à programmer. Cette interface sera externe à l'Amiga. Et oui, une de plus. Et quelle interface! Une usine à gaz, mais qui fait professionnelle (cela va très bien avec notre Amiga, voir la photo).

Notre Amiga, ne reconnaît donc pas le protocole X25, mais connaît bien l'asynchrone. Il faut donc convertir X25 en asynchrone. Les connaisseurs me diront, il y a le PAD, un Assembleur Désassembleur de Paquet. Hélas non, car le PAD ne gère qu'une voie et en plus, de l'asynchrone vers X25. Bref, ce n'est pas ce que l'on veut. Oublions la solution PAD.

Mais, il existe sur le marché, des boîtiers externes qui transforment les paquets X25 en trames asynchrones. (personnellement, j'utilise un MULTIX de la marque OST). En version de base, il peut gérer 16 communications simultanées et notre Amiga aime bien l'asynchrone. Et surtout, il est capable de digérer tout ce qui arrive (il a bon appétit, ce petit). On arrive donc à la Fig. 2.

Le boîtier convertisseur, avec 1 carte et sans option, peut gérer 16 Minitels. C'est quand même pas mal. Mais avec option et 4 cartes, il gère 128 Minitel (4x32), ce qui est beaucoup mieux, non? Là où les choses se compliquent, c'est que ce convertisseur nous fournit 4 entrées X25 et 4 sorties asynchrones. Là, il faut rentrer dans la "siouxerie" du multiplexage et autres bidouilles qui plaisent à notre Amiga (il n'a peur de rien et sait tout faire). Ce multiplexage se compose du côté asynchrone, par 2 cartes DSB (Dual Serial Board), ce qui porte le nombre de portes série à 5 (n'oublions pas le port d'origine qui devient disponible pour une autre tâche (et oui, le multitâche a du bon).

Côté X25, un problème (petit, rassurez vous): comment relier les 4 entrées X25 du boîtier convertisseur à 1 seule ligne physique? La solution est un commutateur X25 .Celui qui est utilisé se compose de 6 portes X25 et 4 asynchrones. 4 des 6 lignes X25, vers le convertisseur, 1 lien X25 vers le réseau TRANSPAC, 1 lien

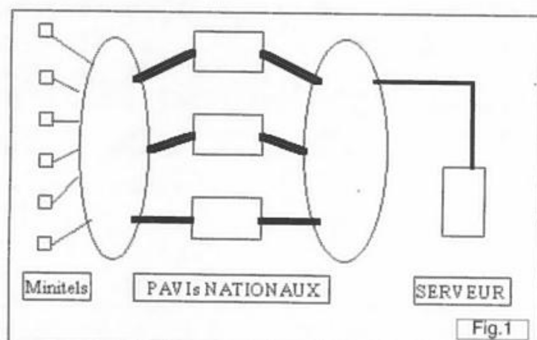


Fig.1

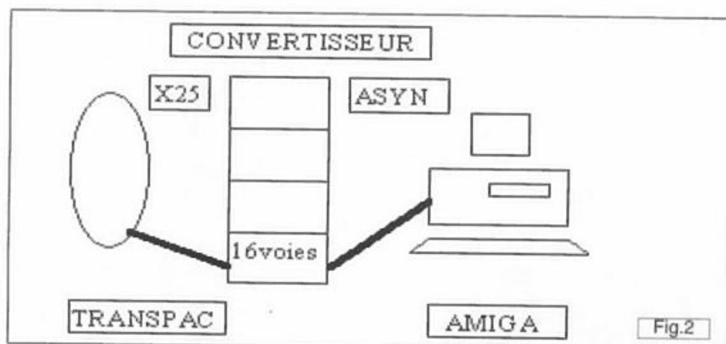


Fig.2

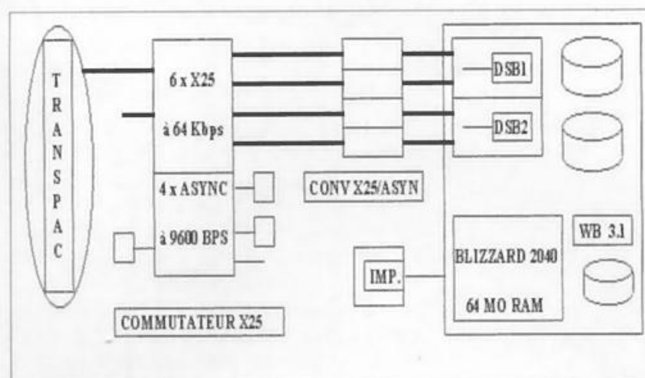


Fig.3

X25 de secours, 1 porte asynchrone pour le terminal de supervision du commutateur, 1 porte pour un Minitel MAGIS pour la surveillance du serveur, 1 porte pour un Minitel standard, 1 porte asynchrone de disponible.

Globalement, un graphique vaut mieux qu'un long discours. Voir Fig.3.

Un logiciel en Blitz

Pour terminer cette présentation, voyons la partie software. Entre nous, c'est la partie la plus simple. Ne connaissant pas le langage C, je me suis rabattu sur le Blitz Basic (largement suffisant mais il est vrai, pas très professionnel!). Le convertisseur envoie à l'Amiga des trames de la forme "STX / Numéro du Minitel / type de trame / données / ETX". Ah que notre Amiga aime bien ce genre d'informations. Il suffit de traiter au fur et à mesure ces informations qui arrivent sur les 4 voies en même temps à 19200 Bps. C'est pourquoi, sur un A2000 accéléré avec une 2040 et 64 MO de RAM, le taux de charge de la CPU avoisine les 50 à 70% lorsque 110 Minitels sont en communication avec le serveur. De plus, de quoi faire rougir les PCiste, toutes les pages vidéotex sont en RAM. Les seuls accès disque sont aux moments de la connexion et déconnexion des Minitels pour enregistrer la durée des communications.

Un affaire qui marche

En conclusion, je ne peux malheureusement pas vous communiquer le code d'accès à mon serveur, car il est dédié à une société privée. De plus, ce n'est pas un serveur à la portée de toutes les bourses. En effet, ce n'est pas l'Amiga le plus cher, on s'en serait douté. Le convertisseur X25/ASYN et le commutateurX25 coûtent à eux deux la bagatelle de 100 KF, la ligne TRANSPAC à 64 Kbps coûte par mois environ 3 KF. Heureusement, les recettes (reversements France Télécom) ont amorti le matériel en l'espace de trois mois.

L'avenir

Maintenant, je vais me lancer dans la conception d'un serveur WEB accessible en X25 via le "provider" que je vais créer, et devinez qui pilotera le tout? Ou bien l'Amiga, ou alors un "GATEWAY (Biprocesseur Biturbo Quadra ABS et AIRBAG....) 68060 ou RISC équipé de cartes X25 et UNIX " (on peut l'espérer). Sur ce, à bientôt sur nos lignes Amiga .

AmigaLEMENT VÔTRE, (ce n'est pas de moi)

Philippe Janot

Ghostscript

pour fichiers Postscript et Acrobat

Ghostscript est un interpréteur issu du monde Unix qui permet de traiter les fichiers Postscript (niveau 1 et 2) et PDF (Acrobat), à des fins d'affichage, de conversion ou simplement de test (utile lorsque l'on programme en Postscript).

Ce logiciel est très utile pour vérifier des fichiers au format Postscript avant de les imprimer, visualiser des fichiers PDF (un très grand nombre de documentations techniques disponibles sur le Net sont au format PDF, comme le montre la fig.1 avec un manuel relatif au Pentium Pro 200) ou imprimer des documents Postscript/PDF sur une imprimante non-Postcript.

La version testée est la 5.01 d'Aladdin Enterprises, disponible sur Aminet. Il existe également une version provenant de l'ADE que je n'ai pas encore testée.

Installation

Ghostscript est divisé en 3 archives :

- données (gs501_data.lha) : cette archive contient tous les éléments vitaux de Ghostscript, hormis l'exécutable.

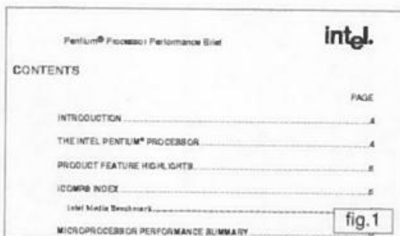
- polices de caractères (gs501_fnts_std.lha)

- exécutable (gs501_030fp.lha par exemple) : il existe plusieurs archives selon le CPU présent dans votre Amiga (68000 - 68040, FPU/non FPU)

La documentation fournie n'étant pas d'une grande clarté au sujet de l'installation, il faut se contenter de lire le .readme qui, fort heureusement, détaille la marche à suivre, à savoir :

- extraire les archives dans le même répertoire, afin de créer une arborescence Ghostscript

- renommer l'exécutable en gs



Pentium® Processor Performance Brief — intel.

CONTENTS

	PAGE
INTRODUCTION	4
THE INTEL PENTIUM® PROCESSOR	4
PRODUCT FEATURE HIGHLIGHTS	5
iCOMP® INDEX	5
Intel Media Benchmark	
MICROPROCESSOR PERFORMANCE SUMMARY	[illegible]

fig.1

- modifier le fichier S:User-Startup afin qu'y figurent les lignes suivantes :

ASSIGN Ghostscript: <chemin choisi>

PATH Ghostscript: ADD

Une fois ceci fait, et après un RESET, Ghostscript est opérationnel.

Utilisation

De ses origines Unix, Ghostscript a hérité une interface utilisateur 100% CLI, qui n'est pas évidente à maîtriser. La fig.2 donne un aperçu des options utilisables.

Attention : Ghostscript est très gourmand en pile. J'ai effectué les tests avec une valeur de 150 KO et cela semble le satisfaire. Autre petit détail : Ghostscript étant conçu à l'origine pour fonctionner en mode interactif il faudra taper 'quit' lorsque le fichier a été traité. Pour pallier à cet inconvénient fâcheux, il existe le mot clef -dBATCH qui demande à Ghostscript de quitter tout seul.

Un ensemble de scripts est fourni, situé dans le répertoire **Ghostscript:Batch**. Ces scripts ont pour rôle de faciliter la vie de l'utilisateur novice (ou pressé) en automatisant certaines tâches comme la conversion Postscript <-> PDF. Hélas, ces scripts sont écrits en Korn Shell, ce qui les rend inutilisables pour la majeure partie des utilisateurs (à moins de posséder un Shell compatible comme ceux proposés par l'ADE ou le Korn qui était distribué avec les anciennes versions de GCC).

Généralement, Ghostscript utilise des devices pour travailler. Ceux-ci sont détaillés si on lance Ghostscript de la façon suivante : gs -h (voir fig.2). Pour préciser un device, la syntaxe est : **-sDEVICE=device** (par exemple **-sDEVICE=amiga_custom**). Ces devices permettent à Ghostscript de savoir comment il doit organiser sa sortie et répondent aux besoins les plus divers (imprimantes ou images).

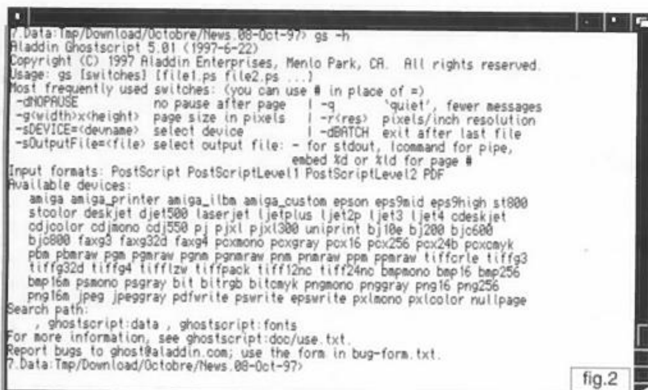


fig.2

La version Amiga dispose de 4 devices supplémentaires:

- amiga : affichage dans une fenêtre WB.

- amiga_custom : idem mais sur son propre écran (il faut préciser les dimensions).

- amiga_ilbm : sauvegarde dans une image IFF ILBM. Aux dires de l'auteur (dans la documentation), ce device ne fonctionne pas à 100 %.

- amiga_printer : impression sur l'imprimante définie dans les préférences du système.

Sur mon système j'utilise Ghostscript comme afficheur Postscript et PDF, ce qui me fait économiser énormément de temps et surtout d'encre. Il s'acquitte de sa tache avec brio, le traitement étant plutôt rapide (et pourtant je suis sous AGA). Par contre, j'émets des réserves sur une configuration moins puissante que la mienne (A1200 avec 68030 et 68882 à 50MHz). L'affichage est de bien meilleure qualité que celui proposé par *Post*, un autre logiciel d'affichage et impression Postscript, et, de toutes façons, bien plus rapide.

Pour ce qui est de la possibilité d'imprimer du Postscript ou du PDF sur une imprimante non Postscript, j'ai essayé d'imprimer la documentation montrée en fig.1 sur une imprimante matricielle Epson 24 aiguilles: réussite totale, le fichier s'est parfaitement imprimé. Ceci est particulièrement utile pour les personnes n'ayant pas d'accès à une imprimante Postscript et devant impérativement imprimer de tels fichiers.

Ghostscript peut enfin également servir aux développeurs Postscript : grâce à l'option -dNODISPLAY, on peut se contenter de demander un test du fichier sans l'afficher (dans ce cas Ghostscript se cantonne dans son rôle d'interpréteur), afin de voir si le fichier est correct ou non (en cas d'erreur, Ghostscript est tout sauf timide et se fera une joie de relever la moindre petite imperfection, fût-elle infinitésimale).

Conclusion

Ghostscript est un excellent utilitaire n'ayant pas de rival sur Amiga, car les logiciels de traitement Postscript lui sont bien inférieurs et il n'existe pas à ce jour de logiciel permettant de visualiser du PDF sur Amiga (du moins à ma connaissance). Néanmoins, une configuration relativement musclée sera nécessaire pour tirer profit des avantages de Ghostscript et son interface "tout au clavier" en rebutera plus d'un, même si elle permet l'intégration simple de Ghostscript dans des scripts de conversion. L'autre point noir est la présence de scripts exclusivement écrits en Korn Shell, ce qui fait penser que la transition vers l'Amiga de Ghostscript est encore perfectible (scripts Amiga Shell, par exemple, ou Csh pour les amateurs). Cependant, même si Ghostscript n'est pas parfait, il reste pour moi totalement indispensable aux utilisateurs maniant du Postscript et/ou du PDF.

Franck Anière

Machine de test : A1200/030/82/50 MhZ, 16 MO Fast, OS 3.1. Version testée : 5.01

Où se procurer Ghostscript? Aminet : gfx/show. La version 4.03 se trouve sur le CD Aminet 19 et la 5.03 sur le CD Aminet 21.



A.D.F.I. Application

Par télécopie : 04 73 34 05 15.



La Force Créatrice en Action : Conseils, Qualité et Services

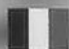
Port 36 h sans matériel = 40 F
Port 36 h avec matériel = 70 F
Assurance 0 à 6000 F= +30 F
Virement postal = +20 F
Étranger (En Europe) = +15 F
Eurochèque = +15 F
Chèque étranger = +60 F

Magasin ou VPC : 47 avenue de la libération, F-63000 Clermont Ferrand.

Téléphone 04 73 34 34 34

Traitement prioritaire +20F :
1- Téléphonez à nos opérateurs.
2- Utilisez votre carte bancaire.
3- Attendez notre rappel.
4- C'est fait.
Votre commande est validée.

 A.D.F.I. en Suisse : Relec 26 660 02 82

 A.D.F.I. en Belgique : Génération Amiga 02 538 91 35.

PageStream 3.3

Coffret PAO complet 5760 F 5190 F — 1690 F

- **PageStream 3.3 .... 1690 F**
- Gabarits A.D.F.I. .... 240 F
- Scripts A.D.F.I. .... 240 F
- Effets de Gary .... 290 F
- Drapeaux 3D du monde .... 340 F
- Filtre pour WordWorth .... 230 F
- Extensions Borders .... 600 F
- Extension TextFx 2 .... 490 F
- Moteur de fontes True type .... 290 F
- Banque Festivité A.D.F.I. .... 240 F
- Filtres JPEG .... 230 F
- Fontes Studio (48 fontes) .... 340 F
- **WordWorth 6 .... 540 F**



TypeSmith

La référence des éditeurs de fontes. — 490 F

Voir la démo très limitée 2.5SE (20$)

TrueType
PostScript
DMF
Compugraphic
Workbench
Studio
IFF RFF
IFF DR2D
IFF ILBM
Adobe AFM
Window PFM

Chargez, modifiez, sauvegardez vos fontes : c'est fait!

Window PFM
Adobe AFM
IFF ILBM
IFF DR2D
IFF RFF
Studio
Workbench
Compugraphic
DMF
Postscript
TrueType

DrawStudio

Disquette 790 F — Cédérom 980 F





Grâce au vectoriel et au temps réel, débridez enfin votre imagination.

Modélisation, signature, illustration, plan, etc.

ArtEffect 2

Version 1.5 540 F — Version 2 980 F

La retouche d'image 24 bits enfin sur Amiga.



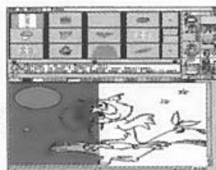
Nous vous ferons aimer l'an 2000!

Décollages

Décollages 290 F — Le tout 695 F

- L'espace .... 125 F
- L'alphabet .... 120 F
- La mer .... 140 F
- Coloreliage .... 130 F

Aides locales
Découpages
Écritures
Reliages
coloriage



StormC 2

1890 F

5ème mouture après la version française 1.1 testée dans News N°105.

Module Stormc 3
Ces modules transforment votre version 2 en version 3.

- P.OS .... 330 F
- PowerUp .... 1090 F
- Power Asm 540F

Nouveau manuel, nouvelle Locale, prise en main du "débutant" avec EstelleC.

HiSoft Devpac

Coffret HiSoft Devpac 3.50 complet 1470 F 795 F — 795 F

- **HiSoft Devpac 3.50 Complet**
- Cours Ophelie ASM .... 390 F
- Aide Hypertexte .... 390 F
- Macro spécialisées .... 490 F
- Encyclopédie Tome 1 : Exec .... 320 F
- Encyclopédie Tome 2 : Matériel .... 320 F
- **Bien débuter A1200/A4000 190 F**
- Bien débuter A500+/A600 .... 190 F
- StormPowerASM 3.0 VO .... 940 F
- StormWizard 2.0 .... 540 F



NOUVEAU

Amiga : la relance

Avec GateWay 2000 Les prix baissent; la qualité augmente.

- A1200 avec Pack Magic .... 2589 F
- **A1200** avec Disque dur IDE 260 MO et Pack Magic .... **3189 F**
- A1300 Carte A1200 avec tour Infinitiv .... 3689 F
- A1400 A1300 + 5ZII + 2 ISA, 2 PCI, 1 vidéo, 1 CPU 5189 F
- **A1500 A1300 + 5 Z III mais 1 ISA, ... 6789 F**
- A4040 avec Disque dur SCSI 1 Go et Pack Magic .... 16890 F
- Écran 15 pouces GoldStar .... 1990 F
- Tour Micronik infinitive A1200 .... 1389 F
- Tour Micronik A1200 + Zorro 2 .... 2489 F
- Tour Micronik A1200 + Zorro 3 .... 4889 F
- Tour Micronik A4000 + carte fille .... 3589 F
- Coque clavier A1200 Micronik .... 389 F
- Alimentation Micronik 230 W interne .... 449 F

AMITRADE

- Lecteur interne haute densité pour A500 450 F
- Lecteur version A600/A3000 ROM 3.1 450 F
- Lecteur version A1200 Commodore .... 450 F
- Lecteur version A1200 Commodore tour .... 450 F
- Lecteur version A1200 Escom .... 500 F
- Lecteur version A1200 Escom en tour .... 500 F
- Lecteur version A2000 .... 550 F
- Lecteur version A4000 .... 450 F
- **Lecteur externe HD** tous Amiga .... 600 F

Jeux et Cédéroms : tout un magasin!

- Lecteur cédérom IDE 16x .... 789 F
- Lecteur cédérom IDE 24x .... 889 F
- Lecteur cédérom SCSI 14x .... 1289 F
- Graveur Philips .... 2490 F

TOPOLINO adapteur souris/trackball....245 F

IMPRIMANTES
- Stylus C 400 .... 1440 F
- Stylus C 600 .... 1940 F
- Stylus C 800 .... 2940 F
- Pilotes A.D.F.I. .... 190 F
- Spouleur A.D.F.I. .... 190 F

Modem USRobotics
- Sporter Voice .... 970 F
- **Sporter Flash .... 1140 F**
- Courier Voice .... 1890 F
- Numéris .... 3590 F
- Miami .... 350 F
- Net WEB 2 .... 595 F

CARTES
- Blizzard 1230 .... 850 F
- Blizzard 1260 2890
- Blizzard 2060 .... 3790 F
- Blizzard SCSI .... 540 F
- Copro 50 Mhz .... 380 F
- Cyberstorm 68040 .... 2190 F
- Cyberstorm 68060 .... 3790 F
- Cyberstorm SCSI .... 590 F
- Cybervision 64 3D 1490 F
- Cyber. ScanDoubler .... 590 F
- Picasso IV .... 2790 F

DIVERS
PowerPC bientôt fabriqué, réservez par carte bancaire : B 603e175-68030/50= 3249 F, B 603e200-68060/50 = 5590 F, etc. 8 Mo 250 F, 16 Mo 550 F, 32 Mo 1290 F, Cable Imp = 45 F...

SCANNER SCSI
- Epson GT5000 .... 1990 F
- Epson GT8500 .... 3190 F

SCANQUIX
- Epson .... 540 F
- HP ou Paragon .... 560 F
- Artec .... 570 F

ENCRE STYLUS
☞ En magasin.
- 5 Cédéroms .... 290 F
- 50 d7 SONY DD .... 190 F

DISQUE DUR 3½
- IBM 3,24 GO .... 1640 F
- IBM 3,61 GO .... 1750 F
- IBM 4,33 GO .... 1890 F

DISQUE DUR 2½
- IBM 1,08 GO .... 1530 F
- IBM 1,44 GO .... 1620 F
- **IBM 2,16 GO .... 2650 F**
- IBM 2,16 GO ultra .... 3630 F
- IBM 3,08 GO .... 3700 F

DISQUE DUR SCSI
- IBM 1 GO .... 1790 F
- IBM Fast 2 GO .... 2230 F

ZIP IOMEGA
- Lecteur SCSI .... 1170 F
- Coffret + 6 ZIP .... 590 F
- Ariadne .... 1590 F
- Squirrel SCSI .... 390 F
- SurfSquirrel SCSI 690 F

MISE À JOUR
Téléphonez-nous pour les modalités.

- Pagestream 3.0 en 3.1 190
- Pagestream 3.x en 3.3 350
- Manuel PageStream 550
- TypeSmith 90
- Devpac 3.50 en 3.50i 290
- Devpac 3.14 en 3.50.i 490
- Devpac 2.0 en 3.50.i 590
- StormC 1.0 en 1.1 90
- StormC 1.x en 2.0 690
- ArtEffect 1.0 en 1.5 90
- ArtEffect 1.x en 2.0 690
- StormWizard 250
- Pilotes A.D.F.I. 120
- Spouleur A.D.F.I. 60
- A.B.E. A.D.F.I. 120

CRÉDIT DE PAIEMENT
Téléphonez-nous pour les modalités et l'accord.

- Paiement différé . **Gratuit**
- Paiement en 2 fois... **50 F**
- Paiement en 3 fois. **100 F**

OS 3.1 : ROMs+Manuels+Disquettes

A500	490 F	A2000	490 F
A600	490 F	A3000	590 F
A1200	590 F	A4000	590 F

Rubrique dirigée par Thierry Lamblot
lamblot@club-internet.fr



Vidéo Numérique

Voici comme d'habitude vos news préférées avec ce mois-ci, un parfum particulier puisqu'avait lieu, il y a quelques jours, l'événement vidéo numéro un en France : le SATIS.

NEWS

Caméscopes

Canon: la famille des caméscopes DV s'agrandit avec l'arrivée de Canon et de son **DM-MV1**, un caméscope aux multiples atouts : mode photo (flash en option), viseur couleur, time code, sortie DV, stabilisateur optique, zoom 14X.etc..Tarif 17000F.

JVC: du nouveau chez JVC avec le petit **GR-DVX**, digne successeur du GR-DV1 mais hélas toujours dépourvu de sortie DV. Viseur couleur, mode photo et flash prévu, time code, option montage, doublage son..etc pour 15000F. Option multimédia pour le montage 2000F.

Multimédia

Videonics: Python est le nom d'un boîtier tout nouveau fabriqué par Videonics qui se branche sur le port parallèle et qui permet la capture de séquences MPEG1 et d'images JPEG. Equipé d'un pack logiciels intéressant, ce système devrait séduire de nombreux utilisateurs WEB car il permet d'agrémenter ses propres pages WEB de séquences vidéo. Prix : 3000F.

Photo numérique

Sony: le **Mavica** est un nouveau concept d'appareil photo numérique développé par Sony puisqu'il permet de stocker les images sur une disquette 3,5.

Montage virtuel

CasaDraco France: Deltagraph'X nous informe de la création de **CasaDraco France SARL**, qui est une nouvelle société chargée de distribuer en France les produits réalisés par MacroSystem (Draco, Casablanca). Un réseau de revendeurs qualifiés est en cours de création. Cette structure était présente sur le SATIS.

Fast : "Every In, Any out", telle est la devise de Fast réservée à son tout nouveau système de montage non linéaire appelé "**Blue**". Développé en partenariat avec Sony, Philips, Pinnacle et Trimedia, ce système s'articule autour de trois unités : le *Blue Connect*, qui est le caisson de raccordement (la connectique est impressionnante), le *Blue Workstation* constitué d'un PC sous Windows NT et d'un pupitre de commande, et le *Blue Control*. Le gros avantage du Blue est de reconnaître tous les signaux et d'éviter les pertes en cas de compression et de décompression. Fast offre ainsi aux professionnels un compromis idéal entre une productivité maximale, une grande qualité (10 bits en vidéo et 20 bits en audio) et la garantie d'une ouverture totale sur les formats existants et à venir.

Miro: du nouveau chez Miro avec l'arrivée du **MiroVidéo Studio 200**, un boîtier externe qui se connecte sur le port parallèle du PC. Cette solution grand public ne nécessite pas de ressources machine importantes et sera commercialisée au tarif de 2490F avec les logiciels *Video Director 3.00, Title Editor 3.00* et *Audio Editor 3.00.*

Ulead System Inc: la version française de **MediaStudio Pro 5.0** est disponible et se positionne comme le concurrent sérieux de *Première*. Au programme, cinq nouveaux modules: *VideoCapture, VideoEditor, VideoPaint, CG Infinity* et *AudioEditor*. Prix public : 4490F HT Du même éditeur : *WebRazor pour Photoshop* consiste en une panoplie de plugins et utilitaires à destination de Photoshop pour la création de boutons, effets 3D, fonds de page, etc... pour le WEB. Tarif : 790FTTC.

WEB

Le montage virtuel vous intéresse et vous cherchez des conseils ou des astuces, que ce soit sur Casablanca ou sur AV Master. Vidéo@infini est la mailing list dont vous avez rêvé. Le ton y est sympa et les informations diffusées de qualité. Pour vous y abonner, il vous suffit d'aller sur le site "http://www.cru.fr/listes/" et de passer un mail au robot comme indiqué sur le site. Par la suite, vous recevrez sur votre machine le contenu intégral des informations communiquées. D'autres mailing lists très intéressantes sont d'ailleurs disponibles sur ce site.

Littérature

Les techniques audiovisuelles édité par Economica, est un livre qui a déjà quelques années mais qui fait le tour en plus de 500 pages, de toutes les techniques vidéo avec une approche intéressante sur le montage virtuel et les trucages. Il a été écrit par une équipe de l'Institut National de l'Audiovisuel et devrait apporter pas mal d'informations aux vidéastes à la recherche d'informations en tous genres. Tarif 395F (tarif SATIS 1997).

Calendrier

Du 25 au 30 novembre 1997, se tiendra à Aubagne la quatrième biennale du court métrage. Méridiens se veut un lieu de rencontre entre de jeunes réalisateurs et talents de demain, et le public. Contacts : 12-14 rue Marceau. 13400 Aubagne. Tel 04 42 84 20 61.


CIS (NewTek)

SATIS

On s'y prépare des mois à l'avance et on ne peut s'empêcher d'avoir à chaque fois la même sensation en sortant du SATIS : un sentiment d'inachevé. L'impression d'avoir manqué le stand à voir ou le produit phare de demain ou encore ce fournisseur présent que vous allez rechercher dans quelques mois. 250 exposants réunis sur ce salon entre le 14 et le 17 octobre 1997, à raison de 5 minutes par exposant, nécessitent pratiquement trois jours de visite. Il fallait faire des choix et j'espère avoir effectué les bons pour vous...

SONY

J'avais découvert l'année précédente un prototype de station de montage qui m'avait laissé un peu sur ma faim tant les plantages étaient nombreux. Cette année, la **ES-7 Edit Station** semblait tout à fait domptée par son démonstrateur et paraissait très stable. Cette configuration s'articule autour d'un P200 équipé de 64 MO de RAM et, grâce à la fonction ClipLink, tire partie de la puce se trouvant sur les cassettes DV Cam en offrant un gain de temps non négligeable.

Les points d'entrée et de sortie sont automatiquement mémorisés sur les cassettes, reconnus par la station de montage et affichés sous forme de vignettes à l'intérieur du chutier. A la prise de vue, l'opérateur peut même affecter un état ou statut à ses séquences (good ou no good). La fonction cliplink permet de dérusher en piochant soit sur tous les rushes contenus dans la cassette, soit à l'intérieur des rushes good ou no good. Il suffit ensuite de faire appel à la liaison numérique (QSDI) pour copier les rushes sur disques en vitesse 4X.

Sony présentait aussi un caméscope dockable DXC-D30WSPL et commutable en 16/9.

Le DNW-A220P est un banc de montage de terrain compatible Betacam SP et SX et exploitant les marques "good shoot" déposées par le caméraman. Ce système intègre deux écrans LCD cou-


Sony DNW-A220P

leur, deux magnétoscopes qui peuvent fonctionner de façon indépendante et grâce au mode "Sequential Record Mode", permettent un enregistrement en continu entre les deux enregistreurs.

PANASONIC

La grande nouveauté était la présentation d'un caméscope DVCPro d'entrée de gamme à 60000F, objectif interchangeable, semelle, batterie compris : l'**AJ-D200**. Il accepte les grandes cassettes de 123 minutes.

PHILIPS

En arrivant sur le stand de Philips, j'ai été attiré par une valise que je croyais être la célèbre AJLT.75 de Panasonic. En fait il n'en est rien, mais ce modèle est décliné sous la référence **DCR 75** chez Philips. La gamme des caméscopes DVCPRO de la série LDK 100 était présentée chez Philips : dont la LDK 120 commutable en 16/9 grâce au système DPM.

LE VIRTUEL

CIS: le couronnement de LightWave

La célèbre société de Pessac présentait une nouveauté: le Perception RT de DPS pour PC ou Dec Alpha. Ce nouvel enregistreur numérique gère deux flux vidéo de qualité équivalente au digital betacam et dispose d'entrées et sorties D1 et YUV. Une carte d'effets 3D temps réel sera proposée en plus du panneau d'effets 2D temps réel. Deux nouveaux produits destinés au PVR : la carte SD 3500 s'insérant dans un slot PCI et autorisant le transfert de la vidéo entre le bêta et le PC au format numérique D1 dans les deux sens, et le boîtier B-Box permettant de regroupper toute la connectique.

Fruit d'accord entre Adaptec et DPS, le SPARKS est articulé autour de l'interface IEEE 1394 FireWire et entièrement destiné au DV. La vidéo et l'audio circulent entre le caméscope et le bus PCI via la carte SPARKS sans aucune altération, éliminant les problèmes de génération.

Le logiciel de montage Video Action Pro de DPS est livré avec la carte SPARKS et destiné au monde PC et Mac. Tarif annoncé: environ 8000F TTC.

Toujours de DPS et chez CIS, l'**Editbay**, solution de montage virtuel destinée aux utilisateurs disposant de matériel avec connectique composite et YC. Video Action Pro est également fourni avec cette solution. Un logiciel de montage particulièrement puissant et dont on reparlera certainement puisque'il intègre une bibliothèque d'effets impressionnants : lens flare, explosions 3D, gouttes d'eau..etc. Il permet même de plaquer des séquences vidéo sur des formes 3D.

Le système d'enregistrement vidéo numérique sur disques durs sans compression en temps réel **Hollywood** était également bien présent aussi sur le stand CIS. CIS présentait aussi des logiciels dont la réputation n'est plus à faire : *TrueSpace 3* de Caligari, *TV Paint Animation 4* et *LightWave 5.5*. NewTek est devenu l'éditeur de TV Paint et CIS assurera l'édition et la distribution de la version française du logiciel. Il est déjà prévu un interfaçage entre LightWave et TV Paint Animation.

Je n'ai pas obtenu la certitude du développement d'une version 5,5 sur Amiga. Celle ci est liée aux développements futurs du hardware Amiga par Gateway. Le point à mon avis le plus important pour CIS et NewTek sur le SATIS est incontestablement le fait d'avoir obtenu le SATISFECIT pour LightWave 5.5 au titre de la meilleure nouveauté de l'année. LightWave est un très grand logiciel. Qui oserait encore en douter aujourd'hui?

FAST

Difficile de passer à côté du stand de FAST sans le voir. Les démonstrations étaient articulées autour du système DV Master et du Blue (voir ci-dessus). Grâce à des partenaires, Fast organisait un peu plus loin le tournoi Master Fast. Trois équipes étaient aux prises chaque jour et devaient réaliser sur DV Master un montage en 3 minutes, tiré de 30 minutes de rushes. Les finalistes s'affrontaient le vendredi, le vainqueur emportant les 100000F de prix en matériel de montage.

JVC

La nouvelle station de montage non linéaire MWS 1000 EG fonctionnant sous NT, était présentée sur le stand JVC. La compression MJPEG peut être paramétrée entre 4:1 et 30:1. Connectable sur magnétoscope par RS422, la station autorise le montage direct de bande à distance en passant par le générateur d'effets spéciaux 2D ou 3D, en travaillant en temps réel.

...ET LES AUTRES

Plus que jamais le montage virtuel était présent sur ce salon, conformant l'explosion du numérique. Il serait bien entendu trop long de faire le tour des solutions proposées par les uns et les autres mais il peut être intéressant d'en citer quelques autres. **R.E.A Video** présentait des solutions temps réel très haut de gamme sur Mac (entre 160000F et 365000F HT) et intégrant des solutions de stockage de 16 à 18 Go. **Visualdis Matrox** effectuait des démonstrations de Digisuite, une solution de montage non linéaire temps réel à base de cartes à haute technologie et permettant un enregistrement sans perte. Ce système supporte Adobe, Boris Effets, Softimage, 3D Studio Max, LightWave..etc. Le montage s'effectue grâce à Speed Razor 4 RT. A noter sur ce même stand, la présentation du V3000 d'ASC, un serveur vidéo broadcast nominé au Satisfecit.

J'ai aussi été assez intrigué par le stand de **Kalidea**, une entreprise française (cocorico!), dont on reparlera certainement bientôt, étant donné la qualité des produits proposés. Le DPR 700, par exemple, est un enregistreur numérique temps réel sur disque sans compression (voir photo). Le KLC 101 est un chroma et luma keyer réellement pensé pour les vidéastes et qui présente la particularité, en plus de ses grandes performances, de faire une totale abstraction de l'informatique.

Etaient présents aussi tous les grands noms de la 3D comme **Softimage, 3D Studio Max**.etc..Je n'ai pas parlé non plus de la photo numérique pourtant bien présente chez **Olympus** et les autres. **Canon,** par exemple, présentait son CanoScan, un petit scanner à 2700F qui vous permet de numériser des films ou diapos en 35 mm, voire les nouveaux films au format APS. J'ai aussi été très impressionné par les performances des cartes graphiques Oxygen et AccelGraphics présentées par la société **Performance Graphics**. La **SFP** présentait aussi ses moyens de tournages avec les Boules Wescam utilisées pour le Tour de France (voir photo). **SATV** était présent au SATIS et à l'hôtel Mercure tout proche et faisait la démonstration de solutions de montage virtuel. Les tarifs n'ont pas changé depuis le printemps mais les performances machines ont été revues à la hausse (166 MMX).

CASABLANCA

Mille fois hélas, l'Amiga était bien absent de ce rendez vous. Les Amigaïstes ou anciens Amigaïstes eux étaient bien présents et assez nombreux. A la vue de mon badge, de nombreuses sociétés m'ont demandé où en était l'Amiga et ont souvent déploré la situation de ces dernières années. Maigre consolation en fait.



Heureusement, le **Casablanca** est venu sauver la mise. Il fallait voir l'engouement du public devant les démos du Casablanca avec son module DV sur les stands d'Optyx et de CasaDraco pour se rendre compte du succès du bébé de MacroSystem. Cette sensation est venue conforter une opinion que j'avais depuis la découverte du Casablanca chez Deltagraph'X au printemps : le Casablanca est le produit qui monte et je pense qu'il va exploser en 1998.

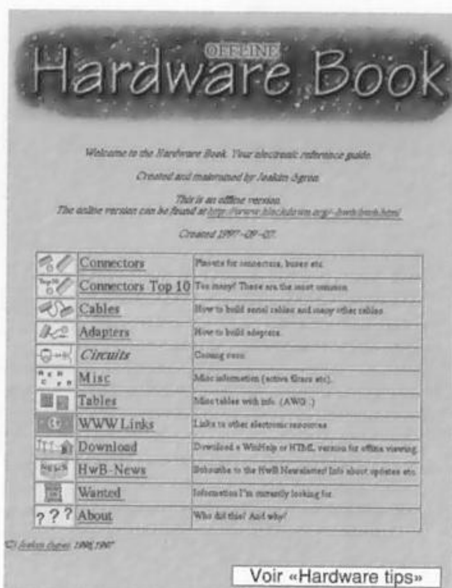
Conclusion

Le succès du SATIS est indéniable. Je dirais même qu'il est victime de son succès tant l'affluence est importante à certains moments de la journée. Le numérique a accompli la percée que l'on sentait venir et on peut s'interroger sur l'avenir à court terme des solutions de prises de vue et de montage analogiques. Plusieurs solutions de montage en temps réel sans perte de qualité étaient même présentées sur ce salon. Ce sera le standard de demain mais à quel prix? On s'oriente un peu vers une course à "l'armement" qui me laisse un peu dubitatif. J'espère simplement que le message ne va pas disparaître au profit de la technique ou du hardware. Il existe encore tellement de belles histoires à raconter ...

Thierry Lamblot

AMINET 20
Encore WildFire !

Cette image de l'Aminet du mois d'Août 1997 est toujours un bon cru. Les vacances aidant, les téléchargements ont été plus faibles, mais on retrouve de nombreuses mises à jour, quelques nouveautés et bien sûr, le traditionnel logiciel commercial. Cette fois, c'est WildFire, un «processeur d'animation» (voir les articles par Jac Pourtant le mois dernier et dans ce numéro).



Voir «Hardware tips»

WildFire n'est pas encore à proprement parlé un logiciel commercial, mais plus un shareware en phase de devenir commercial. La version distribuée sur le CD est une version spéciale Aminet, sérieusement limitée. Première déception, impossible de l'installer sur le disque dur, même si la documentation fournie précise que cela l'est, d'autant que Wildfire a l'avantage de regrouper tous les fichiers qui le composent dans un seul répertoire.

Il reprend un peu le principe d'*ADPro*, avec des "opérators, plugin, saver, ..." La version spéciale Aminet ne propose que les opérateurs de conversion. Il est ainsi possible de passer de L'anim IFF, au MPEG ou au Yafa. Le format d'animation Yafa spécifique à WildFire est très intéressant pour l'Amiga. Il dispose d'un mode zoom (accessible seulement en mode 15Khz) qui permet de jouer des animations 160x128 en direct to disk plein écran. Le Yafa gère aussi la possibilité de compresser l'animation à l'aide des librairies Xpk ou de chaîner plusieurs animations par script.

Pour un test plus complet, je vous conseille d'utiliser la dernière version mise à disposition sur Aminet (certainement disponible dans l'Aminet 21) qui sous la forme de deux archives WildfireA et WildfireB offre une version complète, du logiciel, seulement limité a un logo "WildFire" écrit en surimpression sur les animations créées.

Cette version 4.0B permet d'apprécier la puissance du logiciel. On dispose de tous les opérateurs classiques des logiciels de traitement d'images (Displace, fade, Twirl, Emboss, Cude, ...), mais dédiés aux animations. Il est possible de combiner plusieurs opérateurs ensemble. Le résultat est de très bonne qualité.



On peut ainsi maper une animation sur chaque face d'un cube et l'incruster sur une autre animation. Dans un tel exemple, un 040 ou 060 est le bienvenu.

La configuration minimale souhaitée, est un 030 à 50Mhz avec 8Mo de RAM et 25Mo de Disque Dur. Le FPU n'est pas indispensable, mais fortement recommandé! Le futur de ce logiciel semble très prometteur, il devrait sortir sous peu en version commerciale CD. Les versions 68xxx, PowerPC et pOS sont annoncées. Wait and See...

Dans le répertoires "Biz", on retrouve les habituelles add-on mensuel pour *PPaint* plus une localisation en français jusqu'à la version 7.1. On dispose aussi de la version démo de *AWeb3.0* et *Ultra Account v4.1* entre autre. Côté patch, on peut retenir *IBrowse* v1.11 -> v1.12 qui ajoute le support *MiamiSSL*, *Studio v2.14C* qui améliore la reconnaissance des imprimantes Canon BJC, et *Final Wrapper v3.14*.

Communication

A son habitude, ce répertoire est bien rempli, internet oblige. Pour les non aminautes, on peut retenir *STFax v2.41* pour envoyer des Fax ou *TWOpus*, le Twin Opus pour la version 5.5+ de *Directory Opus*.

Développement

On trouve de nombreux exemples pour chaque type de langage, de l'Amos, au BlitBasic pour lequel on trouve tous les programmes tapés du manuel d'utilisation, en passant par le Pascal avec une nouvelle version de Pcq (v1.2d maintenant FreeWare) ou encore le C pour lequel on nous propose l'ensemble des sources de Mesa2.2A qui, rappelons le est une librairie 3-D un peu similaire à OpenGL. Pour les blasés de la programmation, signalons qu'il existe un nouveau langage de programmation, le Secal. D'après son auteur, il offre dans un même environnement les avantages de l'assembleur avec la "facilité" des langages de haut niveau comme le C ...

Disque magnétique et documentations

Peu de choses à noter! On peut éventuellement profiter de la version 2.0 d'*optiCDPlay*, la version 1.6 d'*AFSUndelete* ou encore d'une nouvelle mise à jour d'*IDEFix97*. Côté documentation, on peut s'attarder sur afs-info.txt qui donne des informations très intéressantes sur le fonctionnement des disques et de leurs fileSystem sur Amiga. Quant à Multimédia.doc, il offre une revue complète de tous les players d'animations sur Amiga (*MPEG, Quicktime, AVI, ...*) avec leurs avantages et inconvénients.

Jeux

Toujours de nombreuses productions plus ou moins bien réussies! A noter tkglevel.lha qui offre plusieurs nouveaux niveaux à *AlienBreed 3D*, l'excellent *Shadow of the third Moon* de Black Blade Software Design (voir le test du numéro 104) et de nombreux patches pour installer les anciens jeux sur disque dur.

Hardware tips

Sont à disposition entre autres, *cnet.device v0.4,* le device pour carte ethernet PCMCIA, et *hwb v1.1* la base html HardWareBook très complète sur tous les connecteurs et bus informatiques avec les schémas des changeurs de genre.

Divers

Ce répertoire principalement dédié aux émulateurs, nous offre *Shapeshifter v3.8, PCTask v4.2, fmsx v1.4*, l'émulateur *Roland TB303* et bien d'autres encore. On y trouve aussi *MUI-Loto v2.04*, pour remplir ses feuilles de loto ou encore *CrossGCC*, un compilateur C multi plateformes, Linux, Solaris, Amiga, ...

Musique Maestro

Ici, on retrouve principalement des mises à jour. A noter *DigiBoostPro v2.12; SoundConverter v2.1*, très complet pour la conversion de SONS; *HippoPlayer v2.40*; et bien sûr *MpegA v2.9* et *MpegA-Player v2.35* pour Delitracker.

Les Utilitaires

Encore de nombreuses mise à jour et quelques nouveautés! Au chapitre des plus connus, on peut citer *BlitzKick v1.1; MultiCX v2.74*. Pour les anti DOpus, s'il y en a encore, on peut proposer *Filer v4.04* ou *DiskMaster v2.2b11*. Les data-Types ne sont pas en reste avec l'AIFF, le Fax, pour les Documents GPFax, et le MPEG video, ... Côté test, on trouve *SysSpeed v2.31*. Pour les paranos, *Virus Z II v1.38* ou *VT Virus Killer v2.96* :)) Enfin, côté WB, on peut retenir *ClassAction v3.35* et *MagicWBv2.1*.

Conclusion

Urban Muller nous offre une fois de plus en un temps record une base inestimable pour le développement des logiciels Amiga. Même si la majorité des logiciels présents tiennent plus de la mise à jour que de la nouveauté, ils continuent à évoluer dans le bon sens.

La seule ombre au tableau, serait la version de WildFire proposée qui est tellement bridée qu'elle n'est d'aucune utilité ... - PW

CD AMINET Set 5

Sept mois depuis la dernière mouture de l'Aminet Set. Cette nouvelle compilation de la scène DP Amiga regroupe principalement les données apparues dans les CD Aminet 17 à 20. L'ensemble est proposé au travers de 4 CD, ce qui représente près de 4Go de données décompressées. Sans être révolutionnaire, cette nouvelle archive est toujours un modèle du genre, ainsi que nous allons le voir tout de suite.

Les logiciels commerciaux

Fidèle à son habitude, Urban Müller nous propose dans cette compilation, des logiciels commerciaux. Cette version de l'Aminet set reprend ceux de l'Aminet 19, à savoir ***Cando v2.5*** et ***AmiAtlas v1.3*** (voir test de l'Aminet 19 AN10/97), et la version complète d'***Octamed studio v1.03c***.

Concernant Octamed, n'étant pas un spécialiste du logiciel d'édition musicale, loin de là, je ne me permettrai pas un jugement. Sachez tout de même que l'ensemble pèse 7Mo, ce qui comprend cinq versions d'Octamed (anglais, allemand, espagnol, italien et, heureusement, français!), environ 2,5Mo de modules, le player pour Amiga et pour PC!!! et le magazine Tlse des utilisateurs d'Octamed.

La documentation est malheureusement en anglais. Il est possible et vivement recommandé par l'auteur, de la commander en version papier, de façon à profiter pleinement des possibilités du logiciel. Il vous en coûtera 60F, frais de port compris.

L'installation ne pose pas de problème, il suffit de copier le répertoire à l'endroit où l'on veut. L'environnement offert par Octamed semble particulièrement complet. Il utilise les différents formats Med et le MIDI pour charger les modules. On dispose d'outils pour retravailler les samples ou éditer des samples de synthèse. Côté musique, il offre un éditeur de piste en notation américaine ou un éditeur de notes sur partition. Musiciens, à vous de jouer!

Les DPs

Je ne vais pas m'attarder sur le contenu des CD, puisque à quelques démos, modules et images près, il est l'exacte copie des CD Aminet 17 à 20 dont vous trouverez les détails dans les précédents tests. Pour mémoire, il contient l'ensemble de la production Amiga depuis le début de l'année (toutes les démos, animations, jeux, utilitaires, ...). Non, l'intérêt des Aminet set est dans l'organisation des données. Plus que dans les CD mensuels, ici, on retrouve un travail de présentation très poussé. Les données sont toujours organisées suivant l'habituelle arborescence de l'Aminet, mais cette arborescence est répartie de façon logique sur les quatre CD. Toutes les images sont accessibles par catalogue, Les modules sont triés de différente manière, par type, par qualité, ... Les outils de recherche sont les mêmes que ceux des CD mensuels, avec en plus, sur chaque CD la possibilité de faire une recherche sur le CD en cours, ou sur l'ensemble des quatre CD de l'Aminet set. Encore plus fort, sur le premier cd "Set5a", on dispose d'une recherche sur l'ensemble des Aminet set. On accède ainsi à la quasi totalité des données de l' Aminet, tous les logiciels de janvier 1987 à Juin 1997 sont accessibles. On dispose de tri alphabétique, par type, par pourcentage de téléchargement, par date, ... Ce type de recherche prend tout son intérêt lorsque les fichiers utiles au moteur de recherche sont copiés sur le disque dur, car cela évite le swapping de CD, mais il faut prévoir tout de même, environ 44Mo pour l'installation.

Conclusion

Si vous possédez les CD Aminet 17 à 20, cette compilation trouvera certainement à vos yeux moins d'intérêt. Par contre, pour les autres, je n'hésiterai pas à dire que c'est LA compilation à posséder de cette année. L'ensemble est très cohérent et facile à utiliser comme tous les CD Aminet d'ailleurs! Alors, n'hésitez pas à investir, c'est l'un de nos seul viviers stable!

Pascal Willano

Composition

Set5A - TOOLS
biz 84Mo Logiciels de travail
dev 115Mo Programmation
disk 19Mo Disque et utilitaires disques
docs 88Mo Documentation
hard 9Mo Hardware
misc 59Mo Divers
text 46Mo Logiciels de traitement de texte
util 75Mo Utilitaires systeme

Set5B - GFX
gfx 151Mo Logiciels de graphisme
pix 941Mo Images

Set5C - FUN
demos 813Mo Demos
game 273Mo Jeux

Set5D - MODS
comm 100Mo Communications
mods 801Mo Modules de musique
mus 43Mo Logiciels de musiques

Total 3617Mo

Les coulisses du langage E

Ce mois-ci, je vous propose un petit intermède. Nous ne parlerons donc pas de programmation mais d'environnement de programmation. Vous savez, les débogueurs, profilers et autres créateurs d'interfaces graphiques utilisateur.

J'ai choisi dans la distribution officielle du langage E et dans le domaine public, les utilitaires qui me paraissent les plus importants pour concevoir un programme en E. Le corps de cet article sera structuré chronologiquement, suivant à peu près la même démarche que le concepteur d'un programme.

Les aides à la programmation

Elles peuvent être de deux sortes:

- les créateurs d'interfaces graphiques utilisateur, *MuiBuilder* ou *GadtoolsBox* par exemple, et

- les modules E, créés par des passionnés, qui rendent souvent de grands services.

Je ne m'étendrai pas plus sur les "Gui builders" ayant déjà consacré deux articles à MUI, mais il faut quand même dire un mot sur les modules E que l'on peut trouver dans le domaine public. Ceux-ci sont en fait des morceaux de programmes qui évitent de refaire un travail qui a déjà été fait (mieux?) par d'autres. Certains de ces modules sont très puissants et permettent par exemple d'insérer une interface AREXX dans son programme, de gérer des commodités ou encore de jouer un module Protracker en appelant seulement une fonction! Quelquefois, il faut savoir chercher dans le DP pour y trouver des perles rares.

L'aide en ligne

Tout cela est bien beau, mais quand on commence à avoir une pléiade de modules externes, comment fait-on pour s'y retrouver? On utilise des programmes d'aide!

Il existe tout d'abord l'aide disponible pour la documentation du E et qui est au format AmigaGuide. J'ai nommé *E_AutoGuide* de Sven Steiniger. Une petite macro-commande dans votre éditeur de texte préféré et hop, on a l'aide sous les yeux (bon, il est vrai que pour une véritable aide en ligne prenant en compte le mot sous le curseur, il faut un peu plus de boulot).

En ce qui concerne les modules, j'ai trouvé un utilitaire exceptionnel qui s'appelle *FindModule*, écrit par Jason R. Hulance. En résumé, c'est un showmodule très évolué puisqu'il n'y a même pas besoin de savoir dans quel module se trouve l'objet ou la définition cherchée. Un exemple? Vous voulez allouer une plage mémoire en chip mais vous ne savez plus la valeur de MEMF_CHIP ou bien vous voulez l'écrire en toutes lettres mais vous ne savez plus dans quel module il est défini. Rien de plus facile; vous lancez FindModule (assigné à une touche, par exemple), vous tapez MEMF_CHIP et c'est tout! Après avoir parcouru tous les modules, FindModule vous affiche **Emodules:exec/memory.m - <CONST MEMF_CHIP>2,** ce qui vous apprend que la constante MEMF_CHIP est définie dans exec/memory.m et que sa valeur est 2. WHAAOOOOUUU!

Le débogage

Une fois votre programme fini (en apparence), il ne marche pas (9 fois sur 10). Vient alors la phase de débogage. C'est ici qu'intervient le programme *EDBG* de l'auteur du E lui-même, Wouter Van Oortmerssen. Il fonctionne très bien (au moins sur les "petits" programmes) et permet un suivi au niveau du source. L'utilisation en est fort simple. On lance EDBG suivi du nom du programme à déboguer (il ne faut pas oublier de compiler avec les symboles!). On se retrouve face au programme source que l'on peut parcourir pas à pas. La flèche du bas permet d'exécuter la ligne courante et celle de droite d'entrer dans les procédures. A tout moment, il est possible de voir et de modifier la valeur d'une variable, simplement en cliquant dessus, de vérifier le contenu des registres ... De même, on peut examiner le contenu d'une adresse mémoire quelconque et, plus important, poser des "break points" afin que le programme arrête son exécution à l'endroit désiré (autant de temps de gagné à ne pas tracer à la main).

Voilà pour le débogueur "officiel" qui est d'ailleurs très bien pensé. Si vous êtes curieux, vous pouvez aussi aller voir du côté d'un débogueur, moniteur système (qui fait pas la vaisselle mais presque), j'ai nommé *Powervisor* de J. Tyberghein. C'est une véritable usine à gaz qui peut tout faire si l'on se donne la peine de le configurer (il y a déjà presque 1 Mo de documentation!).

Il reste quand même un problème. Quand le programme refuse obstinément de marcher et que ce fameux débogueur nous indique qu'il y a bien la valeur $45256 dans A2. On est d'accord, mais elle correspond à quoi cette adresse? C'est donc ici qu'intervient *Explorer.* C'est en gros un moniteur mémoire, mais celui-ci permet d'afficher les modules E correspondant à l'adresse de l'objet souhaité (Hum, je crois que ce n'est pas très clair..). Par exemple, vous êtes en train de tracer pas à pas votre programme dont la routine AREXX ne marche pas. Vous notez l'adresse de la structure rexxmsg, vous passez sous le WorkBench et lancez "explorer all" (pour charger tous les modules). Il ne vous reste plus qu'à taper l'adresse notée plus haut et à sélectionner *rexxmsg* dans les objets affichés à gauche. Votre objet se trouve alors affiché comme par magie avec tous les champs remplis (ou non), ce qui vous permet de déterminer très facilement d'où vient l'erreur. Ce moniteur est d'autant plus puissant qu'il permet de sauter d'un objet à un autre (sous structure) d'un simple clic. A noter, l'accès direct aux objets comme execbase, dosbase ...

C'est déjà fini!

Voilà pour ma petite sélection d'utilitaires incontournables pour le développement en E. Ceci n'est qu'un échantillon et je ne prétends pas tous les connaître. Je vous invite à prendre contact avec moi pour me faire découvrir de nouveaux joyaux du DP. J'attends aussi vos suggestions d'articles plus ciblés étant donné qu'on commence globalement à avoir fait le tour du langage E, d'autant plus que le courrier se fait rare ces temps-ci. ;)

COURRIER DES LECTEURS du N°106

PAR ALAIN BOURGERY



Chéri, tu m'prêtes ton 106?

Voici l'automne et ses feuilles de papier qui tombent dans ma boîte à lettres... Je pense finir ma page HTML sur **www. amiga news.com** (en construction) dans les jours à venir et je vous invite à venir y faire un tour, vous en profiterez pour me laisser un petit message de commentaires...

Je veux graver

Salut ANews,

Tout d'abord, je te remercie pour ta revue que je lis (et achète) depuis le N°1 et que j'apprécie toujours autant chaque mois. Je profite de ma présence sur le Web pour te demander une information. J'ai vu dans une revue de VPC dédiée aux PC, un graveur de CD-Rom de marque Mitsumi à la norme IDE qui m'intéresserait. Mais voici ce qui m'amène: j'ai un 4040 et j'utilise un lecteur de CD Mitsumi FX001D avec une carte Tandem AT-2008/508 de BSC/AlfaData, et je voudrais savoir s'il m'est possible d'utiliser sans problème le graveur IDE de Mitsumi CR2600 en modèle interne que je souhaite commander chez un VPCiste. Votre réponse m'est indispensable car j'ai déjà acheté un lecteur de cédéroms de marque Goldstar (x6) qui ne fonctionne pas du tout avec ma carte. Serait-il possible de faire un dossier spécial graveurs pour informer les Amigaïstes des modèles utilisables, des logiciels à utiliser pour les contrôler ainsi que les contrôleurs (carte, atapi.device, ...)? Merci d'avance.

Christophe Beaumont (via le cybercâble).

AB : MakeCD donne une liste des graveurs qu'il reconnaît, dont le Mitsumi (sans précision sur le n° de produit). Cela prouve qu'ils sont utilisables sur Amiga. Par contre, cela ne prouve pas que le contrôleur AlfaData soit capable de le contrôler... Il faut donc demander à AlfaData. Que tous ceux qui ont une expérience de gravure sur Amiga nous fassent un petit courrier (électronique ou non) en expliquant leur config., leurs problèmes (ou absence de problème, mais j'y crois peu :)) et en donnant leurs conseils! Ils auront place dans le courrier à la rubrique 'Conseils'.

Boot en ram ou coke en stock?

Monsieur,

Dans son article " Activité paranormale sur Amiga ", Mark Eaton évoque brièvement ses déboires lors du démarrage de " The Epic Interactive Encyclopedia ". Or, je suis très souvent confronté à ce problème, à tel point que je n'utilise parfois qu'un dixième de certains cédéroms. Comme Mark Eaton, je tente moult changements avant le boot, mais n'étant pas un expert, je fais ces manoeuvres un peu au hasard, et ce dernier m'est rarement favorable... Serait-il possible à Mark Eaton de décrire dans le détail son démarrage à partir d'un ram-disk ? Un article s'adressant aux néophytes, expliquant pas à pas l'installation d'un ram-disk virtuel et du minimum pour faire marcher un lecteur de cédéroms serait le bienvenu, en raison de la multiplication des configurations non-standards due au vieillissement du Workbench (pour mémoire, l'A1200 d'ESCOM était vendue sans le livre AmigaDOS). [...]

Serge Chauvin (Odeillo)

AB : Je me souviens d'un article ancien où il était question de la création d'un disque RAD: dans lequel on installait les fichiers de son choix et qui permettait de rebooter en moins de temps qu'il n'en faut à Lucky Luke pour descendre son ombre, mais mon index n'en a pas gardé la trace (le titre devait être peu explicite...). En gros, la manipulation consiste à créer un disque RAD: (dont la MountList type était livrée dans les premiers Workbench et le fichier RAD dans les Devs/Dosdrivers de nos Workbench plus récents (>=2.1)) d'une taille suffisante pour y accueillir tous les fichiers nécessaires du Workbench (suivant la version, cela va de quelque ko à quelques Mo...), auxquels vous ajoutez le driver de votre lecteur de cédéroms. Ce disque RAD:, ayant été formaté

puis installé (pour être bootable), se fait un plaisir de démarrer dès qu'on reboote l'Amiga qui le contient. Cette méthode était très utilisée quand les disques durs étaient chers et rares (ce qui est logique puisque chacun sait que ce qui est rare est cher...).

Je vois ce que tu veux dire...

Hello ANews ,

Tout d'abord, bravo pour la revue, sissi ! J'ai juste une petite question pour vous: voilà , je désire acquérir un moniteur pour un A1200. J'étais intéressé par le HITACHI du n°95 mais je n ai pas trouvé de fournisseur sur Toulon. On m'a proposé un IIYAMA MF-8617T, je comptais mettre un scandoubleur (sûrement VGAami) qui passe la fréquence à un peu plus de 29kHz, donc, sur le HITACHI, ça passait ! Mais le IIYAMA a une fréquence horizontale qui commence à 27kHz. La question est simple: est-ce que le montage IIYAMA + VGAami me permettra de voir du PAL sur le moniteur (ceci m'intéresse pour le boot et les jeux) ? Je vous remercie d avance pour votre réponse. En souhaitant longue vie à votre revue, amigalement.

Dimitri Bouwyn La Garde (83)

Ed : Nous n'avons pas testé le VGAmi, mais je pense que oui. (Un test serait le bienvenu, contactez-nous si vous êtes équipé de VGAmi).

Réponse de Delta Graph'X : Oui. Le Pal sera visible. Le fait que ce moniteur synchronise à partir de 27kHz ne joue aucun rôle.

Il Boote Mal...

J'ai acheté un HD IBM interne : modèle DORS-31080 type SCSI avec une capacité d'un Go environ. Ma carte contrôleur est une GVP IMPACT Série II révision 3 avec la FaaastROM v4.5. Je possède un Quantum 40Mo interne sur la chaîne en ID 0. Lorsque je lance Faaastprep ou Hdtoolbox, seul le Quantum est reconnu! Au départ, j'ai cru que c'était un problème d'ID ou de terminaison, mais en fait, bien que j'ai positionné les jumpers pour déclarer le HD IBM sur une ID différente (1, 2, 3, 4, 5, 6) ou pour le mettre en fin de chaîne, rien n'a changé! Est-ce le contrôleur qui a des spécificités ou le HD IBM ? Par avance, merci de votre réponse.
Francois VINCENT

AB : Pas de certitudes, mais deux pistes où mettre les doigts :

- essayer de n'utiliser que le disque dur IBM (avec l'ID de votre Quantum, par exemple) et voir s'il est reconnu, auquel cas il s'agirait peut-être d'un conflit avec le dit Quantum, ou

- essayer de rebooter à chaud (c'est-à-dire sans éteindre l'alimentation, afin de ne pas relancer les moteurs des disques) avant de lancer HDToolBox (ou Faaastprep). En effet, les disques durs IBM sont réputés pour leur temps de lancement à froid trop important pour des machines aussi rapides à démarrer que les Amiga.

Attentiste...

Je désire vendre ma carte GVP GForce 68040/33MHz pour acheter une carte Blizzard 68060/50MHz. Combien puis-je vendre la GVP ? Est-ce un bon choix, sachant que je pourrais bénéficier par la suite de la mise à jour pour la carte à base de PPC ? Je possède un A2000 : puis-je encore le faire évoluer avec une carte Blizzard et une carte graphique (telle la Picasso IV), ou dois-je attendre la sortie (!!) du futur "Amiga" ? Sinon, je pense passer au Pentium car je l'utilise au boulot... Mais j'ai trop peur d'avoir à le changer d'ici un à deux ans... Dilemme...

Amigalement, j'espère pour encore longtemps !

Frank Rouanet

AB : Une carte 68040 neuve vaut actuellement environ 1800F. Pour une occasion, il faut souvent compter une décote d'au-moins un tiers : proposez donc 1200F ! Attendre n'est pas la meilleure solution, car le produit risque de disparaître et le besoin, lui, est déjà présent... Pour ce qui est des PC, il est certain qu'une machine achetée aujourd'hui ne sera plus au top dans 6 mois et sera dépassée dans 2 ans, même si vous achetez la meilleure d'entre elles. Mais même dépassée, vous pourrez continuer à l'utiliser avec ses programmes "d'époque", comme je le fais actuellement avec mon vieux 486 (et mes Amiga qui ne vieillissent presque pas...).

Saucissonnante

Salut ANEWS,

Juste une petite question... Je possède un A2000 avec WB 2.1 sur un DD de 250Mo partitionné... 10Mo (WB) + 240 (WORK). Ayant acheté le WB 3.1 et un disque dur d'un Go, je voudrais me retrouver dans la config. suivante : A2000 + WB 3.1 sur DD 1Go partitionné...100Mo (WB) + 900Mo (WORK) et le 250Mo (UTILITAIRE) non partitionné. Quelle est la procédure à employer? Doit-on démarrer sur une disquette boot (2.1 ou 3.1) ? Faut-il installer d'abord les 2 disques, puis le WB 3.1 ? A quel moment faut-il changer la ROM ? Devrais-je réinstaller tous mes logiciels ?

Peut-on recopier tous les fichiers système utiles aux logiciels, ce qui impliquerait de ne pas reformater le disque de 250Mo avant le transfert ? Peut-on définir à n'importe quel moment que tel ou tel disque sera bootable facilement, ou seulement lorsque l'on partitionne ? Comment définir le disque boot, sachant que j'utilise une carte APOLLO 2000 et que je ne peux utiliser HDTOOLBOX, mais APPOLO install ? J'espère que vous me répondrez rapidement car j'ai hâte d'installer tout ce beau matos dans mon 2000.

Fréderic Buffart

AB : La procédure la plus logique à utiliser serait :

- sauvegarder ce qui est nécessaire (au cas où)

- installer physiquement le disque dur supplémentaire dans l'A2000

- tester si Appolo Install (ou HDToolBox) voit bien les DEUX disques durs. Régler les jumpers si nécessaire et créer deux partitions sur le nouveau disque.

- installer la(les) ROM(s) 3.1

- vérifier que les 4 partitions apparaissent dans le Early Startup Menu (bouton droit de la souris enfoncé durant le boot)

- booter sur la disquette install du WB3.1 et formater les partitions du nouveau disque

- utiliser l'installation du WB3.1 sur la première partition du nouveau disque

- recopier les fichiers nécessaires des partitions du deuxième disque

- retourner dans Apollo Install et repartitionner le deuxième disque

- rebooter et formater le deuxième disque.

- Partitionnez.

Bonjour à tous !

[...]Avant de faire une bêtise, pouvez-vous me dire si HDToolBox (d'Amiga OS3.0) peut diminuer une partition sans modifier ou détruire des données qui ne prennent pas toute la partition en question ? Est-il capable de déplacer une partition ? Si non, un DP existe-t-il ? Me conseillez-vous de créer une partition pour le Workbench ? Si oui, quelle capacité minimum faut-il créer pour ne pas être embêté par l'ajout de polices et autres ? Dans l'attente de vos réponses, je vous souhaite de continuer à sortir chaque mois un Amiga News.

Yvan PILET

AB : Lorsqu'il repartitionne, HDToolbox détruit la(les) partition(s) concernée(s). Il ne sait pas déplacer une partition ou son contenu et je ne connais pas d'utilitaire DP capable de le faire. Pour ma part, je conseille l'emploi d'une partition unique quand on ne sait pas combien de place son Workbench va occuper: cela évite les problèmes.

A pu mémoire...

Bonjour, Je vous écris pour un problème technique. J'étais en train de travailler lorsque tout-à-coup, mon ordinateur a fait un reset et n'a plus voulu repartir. En fait, il a effacé le Ram_disk de sa mémoire et du coup perdu le tiroir ENV qui contient tous les fichiers nécessaires au démarrage... Sauriez-vous comment je peux remédier à ce problème ? Merci. Boss and family

AB : Joli nom... Le Ram_disk contient effectivement le répertoire ENV dans lequel le Workbench range les préférences attribuées à ses programmes, mais ce n'est qu'une copie de ce qu'il possède dans le répertoire ENVARC du disque sur lequel il boote. En conséquence, l'effacement du Ram_disk n'est pas la cause du non-redémarrage de votre ordinateur, c'est le disque sur lequel il boote qui doit être endommagé. Vérifiez et ré-installez si nécessaire...

Les petites annonces sont payantes sauf pour les abonnés. Elles doivent nous parvenir avant le 12 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse: AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse accompagné de votre règlement par cheque ou carte bancaire à l'ordre de AmigaNews. Tarif 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire. Envoi par FAX possible au 05 61 47 25 69.

ACHETE:

A1200 (3.1) + BLIZZARD 030 ou 040 ou 060 + 8 Mo RAM + DD - Lightware 3D - Moniteur Multisync- Faire offre à BENOIT au 03 23 79 53 11 - BENOIT BROUHEZ 12 RUE SERURIER 02000 LAON.

CHERCHE:

Recherche pour A2000, logiciels suivants: Gobliiins II, bargon attack; Fascination Maniac mansion; Excel-lence!, et jeux de rôles; Recherche pour A2000 scanner à plat - Tél: 02 96 48 43 83 (dépt 22).

Une squirrel (Interface SCSI) - Une carte RapidFire (SCSI pour A2000, 3000, 4000)- Un CD ROM externe SCSI - Une carte mémoire (avec ou sans barrette) pour A1200 - Ecrire à Pixel Art - 14 rue des Guetteries 37000 Tours - ou fjacques@imaginet.fr ou www.creaweb .fr/pixel-art.

VENDS:

A2000B carte PPS 040 + 16 Mo 32 bits HD 540 Mo: 4000F - A2000B carte Combo 030E + 4 Mo 32 bits HD 250 Mo: 2000F - A2000B: 400F - A2090 HD 20 Mo: 250F - Carte RAM 16 bits 2 Mo: 200F - Moniteur 1084: 400F - GLock: 1300F - Lecteur ext DD: 200F- Tél: 04 78 30 17 28 (Dépt 69).

Carte 68030/68882 25/33 Mhz pour A4000/3000/1500 Micronik (pour exploiter Zorro3 A1500): 500F- Carte 68030 33 Mhz A1200 (CPU et quartz sur support) comp. RAM Edo & PCMCIA>8 Mo: 500F - Squirrel SCS12: 300F à déb. - HD 2.5" 80 Mo: 250F - Alim.Pc200W 3 sorties 12V (pour HD 3.5, CD-ROM, ventilateur CPU: 100F- Dahu des Alpes à poils drus (apprivoisé): 73000F - tél: 04 92 20 34 37 (ou 04 91 15 26 06 à partir du 6/11/97) (Dépt 13).

2 confs: A1200 + HO105 Mo + A1230 Turbot+40 Mhz, GMO + ecran VGA+ Imprimante LX 800 + lecteurs ext + nbreuses docs et disks - A1200 + HO120 Mo + A1230 Turbo16 Mo RAM + G.Lock + Scala + Dpaint + Digiview + BROADCAST - Prix à débattre - Tél: 02 98 38 00 63 ou 02 98 34 10 36 (HT) (Dépt 29).

WARP ENGINE 040/40+SCIZ+ 8Mo: 2500F - FASTLANE 23DMA SCSI +16 Mo Ext 256: 1600F - SPECTROM 22/23 2Mo+ CYBERGRAPHX 3: 950F - VLAB MOTION 1.3+ MOVIESHOP 4.3: 3000F- TOCCATA + SAMPLITUDE 3: 1500F - GRAVEUR CDP2600 +MAKECD+ 5CD: 2200F - CLAVIER A4000: 300F - SIAMESE AMIGA PC: 850F - Tél: 01 42 67 90 42 (dépt 75).

AMIGA 4030 ROM 3.1 BUSTER II 16Mo+ HD130+ CD 6X: 4000F - A3640 R3.1: 900F - HD FUJI SCSI AV 1G: 800F - AMIGA 1438S+ FILTRE ECRAN+ ADAPTATEUR: 1400F - SXI POUR CD32+ 4MO + HD210+ FLOPPV: 900F - CD32: 350F - FMV VDEO: 700F - LECTEUR MAGNETO OPTIQUE 650MO SCSIZ (5MO5) LIT AUSSI CDROM: 1100F - Tél: 03 86 97 58 09 ou 01 47 66 71 00 (Dépt 75).

A2000 ROM2.1 RAM2Mo DD80Mo Data Flyer Ecran 10845 (entrée vidéo) + imprimante Mannesman MT80+ Documentations, le tout: 3000 F - Après 19h Tél: 02 33 83 74 03 (dépt 61).

Moniteur 1084 S: 400F - 1085 S: 500F - Barette 16 Mo à 60 MS: 400F - vends 1200 Dif. config. cherche 1200 + périphérique - Tél: 03 20 03 33 44 le soir (Dépt 59).

Station A1200 Tower, 68060 + 32Mo Ram, F-SCSI2, CD x 6, Ddur 420 Mo, imprimante matricielle A3, nombreux logiciels et accessoires : 6400F ferme -avec TV Sony Trinitron: 7400F - avec publicité upgrade PPC... Tél: 03 86 52 14 97 (Dépt 89).

Genlock Vidtech Amiga S-VHS composite incrustation, volets titrage: 1800F - Camescope CANON EX2 HI-8 objectif intergengable, sortie entrer vidéo Timecode: 15 200F - Commutateur téléphonique Fax/Modem/Répondeur: 700F - Fax Sharp FO276 Thermique Tél/Fax/Répondeur: 1600F - Terminal numérique ABSAT sans abonnement - Tél: 03 81 95 37 63 (Dépt 25).

Le YETI vend son Lecteur externe Syquest EZ 135 qui est aussi SCSI que beau - dans sa boîte d'origine avec 4 diques neufs - 540 mégas dans votre poche pour 1000 FF sans discussion possible. Le YETI répond au 06 09 67 69 02.

A1200 + RAM 4Mo + HD 80 Mo + câble Peritel + 2 joysticks + câble HD 2'5-3'5 + SAMPLER DSS2 + SAMPLER AMAS (MIDI) + des tonnes de disks: 1200 F - FRED, Tél: 02 99 3 96 04 (REP) (Dépt 35).

Amiga 2000 tower (ATEO CONCEPTS), blizzard 68030/50 mhz 8mo, DD 340mo, lecteur 880ko, jeux et docs, le tout: 1500F - Tél: 01 64 27 82 92 (Dépt 77).

AMIGA 2000B ROM 3.1, Flicker Fixer A2320, Picasso2 (2Mo), Carte Accel GVP COMBO 340 (16Mo), Carte Accel BLIZZARD 2060 (32 Mo), HD QUANTUM 240 Mo SCSI, HD SEAGATE 510 Mo SCSI2, logiciels originaux (LW 4.0, AD-Pro, ect) - Faire offre au 02 35 25 11 01 (Dépt 76.

A1200: 1200F- 400 disks pour AMIGA: 400F- Joystick: 40F- DD 250: 400F- DD340: 500F- DD 1,2 Go: 850F- AMOS: 100F- Jeux originaux à 35F pièce: UFO, GRAND PRIX, STARLORD, ELITE2, etc- Tél: 01 45 23 15 81 (Dépt 75).

Amiga 2000-Rom 2,5- 2Mo de Chip- 2 lecteurs DD internes- Carte SCSI+ DD 52Mo- Carte GVP 68020 avec 2 Mo- Ecran 1084S- Clavier et souris- Transcodeur GST 40 YC-RCA- Imprimante Canon BJ10 avec chargeur 50 feuilles+ cartouches neuves- nombreux logiciels- l'ensemble: 3500F- Clavier A2000 et souris: 100F - Tél: 04 68 31 00 62 (Dépt 11).

AMIGA 1200, DD 80 Mo, Ram 8 Mo, Moniteur 1085 S, logiciels SCALA MM400, Broadcast Titler BT 2, D.Paint IV AGA, CALIGARI 24, l'ensemble: 4000F - Intégré Numérique Professionnel SATV "MSP 1000" comprenant: GENLOCK, TBC, Ampli-correcteur, Double Transcodeur, E/S RVB, Y/C, Compr.: 8500F - Tél: 03 84 79 22 27 (Dépt 03).

Carte Archos Avideo 24bits + TvPaint Avideo (avec dongle + Opera (anim) : faire offre - MSP800 de Satv (TBC, genlock incrustateur amiga/pc, gel d'image, transcodeur, correcteur vidéo BLS/RGB) multistandards (RGBS, YUV, S-VHS, composite pal-secam): 6000F - Tél: 05 61 27 06 20 après 19h.

AMIGA 2000B 2.04, lecteur 1.76 Mo, VXL 030+68882 à 40mhz + 8Mo, carte SCSI+2Mo, disque 540Mo, DCTV, Imprimante BJ10, différents logiciels 3D dont CALIGARI BROADCAST 3.1 - TOUS LES EMBALLAGES D'ORIGINE ET NOTICES SONT FOURNIS, l'ensemble 3000F ou séparément à débattre au 01 41 19 93 54 après 20h (E-mail: 106151;1251@compuserve.com) (Dépt 92).

AMIGA 1200+ 2Mo écran 10832- AMIGA 2500 carte 030 à 28 mhz, 5Mo de mémoire 2 lecteurs, kickstar 3.1 et 2.0 - nbr logiciels et livres - Tél: 05 49 21 97 51 ou après 20h: 05 49 60 43 14 (Dépt 86).

Carte controleur SCSI2 DKB Rapifire + 8Mo RAM 32 bits: 800F pour A2000 A3000 et A4000 - Carte fille A3640 (68040 25mhz) pour A4000: 900F - Jeu Elite 2 (VF): 50F et collection d'Amiga-revue - J-Christophe au 06 07 30 39 55 ou 05 62 21 50 64 (Dépt 31).

CarteCPU A3640 68040+MMU+Copro overclocké à 30 Mhz + ventilo: 1000F + écran multi-synchro Samgung 14 pouces pour les modes vidéo Amiga: 1200F - Tél: 04 78 44 01 94 (après 19h) (Dépt 69).

A1200 + Moniteur + Blizzard 28 + 4Mo+ FPU + DD 120 + CD ROM 4X + Joystick + nbr jeux + utilitaires + CD + Revue: 3200F à débattre -Tél: 03 21 94 31 89 le soir (Dépt 62).

A3000T, Rom 3.1, Buster 11 avec écran 1960 - A2000B rev 6.2 avec écran 1083S - DD SCSI 200Mo et 1Go à Philippe au 05 53 80 44 75 (Dépt 24).

Ecran 19 pouces HITACHI, Carte passerelle VORTEX 486SLC25 - Streamer Tanberg scsi avec 8 bandes - Tour 4 périphériques scsi - Aminet set 1 et 5 à 15 avec index papier - faire offre le soir à Philippe 05 53 80 44 75 (Dépt 24).

Vends moniteur commodore 1942 pour 1000 Francs - Tél: 05 61 11 45 29 en soirée (TOULOUES 31).

Disque dur 1 Gb Fast SCSI2 Fujitsu interne: 900F - Carte 10 Extender GVP, port Série et Parallèle supplémentaire pour A2000/3000/4000: 600F - matériel complet avec notice - Tél: 01 69 42 19 38 Jean-Marie (dépt 91).

AFFAIRE A SAISIR: Vends ensemble ou séparément A1200 + moniteur 1438S + disque dur 1,2 Go + carte accélératrice Blizzard sére IV 8 Mo + logiciel BRILLANCE - Le tout QUASI-NEUF (sauf A1200): 5000F - Rodolphe au 01 46 60 54 35 (Dépt 92).

AMIGA 1200 extension 4 Mo- DD 60 Mo- 2 lecteurs disk- écran multi 1960 (PC/AMIGA)- enceintes- imprimante Citizen 24E- VIDi AMIGA- Chaîne genlock SATV à régler- Joystick vidéo director- SCALA 500- 300 disquettes, documentation, etc: 2500F avec écran, 3000F sans écran - Tél: 02 41 39 37 07 (Dépt 49).

A1200 monte en tour + HD 850Mb (neuf) + CD Rom6X (neuf) avec clavier PC: 19 000 FB - 4 Moniteur type 1084: 3 900 FB pièce- Tél: 071/219022 (Hainaut).

AMIGA 1200 ROM 3.1 en tour Micronik Infinitiv + alim PC 205 W + clavier Amiga 1200 Infinitiv + Slot Zorro 2 + lecteurs DD + HD + CD ROM x 4: 3000 F -Tél: 02 43 2 01 48 ou Email: Sacha.Barroiller@wanadoo.fr (Dépt 72).

Votre spécialiste Amiga

CLUBS - CLUBS - CLUBS - CLUBS

06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue ContantCanne la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
08 Amiga Club Ardennais 30 chemin des Romains 08200 Sedan 03 24 27 03 42
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informatique, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
17 le 4A - Mr Georget Stéphane La Rivière 17210 Chepniers
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75 53 01 48
30 Association Micro Quest - Amiga de Nîmes, 20 Rue Anaïs, 30230 Rodilhan - Tel: 06 07 27 59 49 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 - Email: Club,amiga30@hol.fr
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Alliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais La Maison des Associations, 19 rue Pierre Whiehn, 33600 Pessac. FAX 05 56 46 36 49.
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78, Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours
38 Club Apogee BP 6 38620 Montferrat. Tél 76 32 38 41 S Parenton
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extention 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@hol.fr
54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul 54000 Nancy
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87 71 08 03
57 Alpha Club Informatique Sarrgue mines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Général de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Amiga à Calais (CAC) 81 rue Anatole France 62100 Calais
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
66 Club Informatique Stephanois, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68 92 48 18, 68 92 05 52
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064 45 83 18, section de Mons 065 34 89 27
Amiga Belgian Club (ABC) 067/33.11.1 (Soignies & sa région) 06/28.57.70 (Ath & sa région)

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec #15 , 2580 Robert-Giffard Beauport - QUEBEC CANADA. Lignes de BBS : (514) 355-1280, (514) 421-0285, (514) 684-7500. http://pages.infinit.net/claq/. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
CLAP - Club Amiga de Quebec 1 rue des Pres, Beauport, Quebec, Canada, GIE 5J8. Tél: (418) 666 5969 AMIX BBS: (418) 666 4146

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Siège central et sections de Lausanne, Vevey, Yverdon, CP 297 Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 International Computer club Genève - Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

ESPAGNE

Club de Usuarios de Amiga de Zaragoza - Apdo. 246, 50080, Zaragoza. E-mail: cuaz@arrakis.es

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1 1203 Genève.

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros..........360 F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro)............365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *AmigaNews* envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. **(Ajouter participation timbre: 15F pour la France métropolitaine et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés).**

Oui, je m'abonne pour 11 numéros **à partir du numéro........**
(Délai d'enregistrement environ trois semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom...Prénom.......................................

Adresse...

....

Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date | | | | |

Date.............................. **Signature..............................**

DP Aminet

Ce retour des vacances s'est effectué calmement. Les téléchargements ont été un peu moins nombreux que ces derniers mois. Heureusement, on a eu droit à quelques programmes de qualité et un "dinosaure" ressurgit du passé! L'Amiga continue à vivre avec son temps comme en témoignent les nombreux émulateurs de Tamagotshi paru en version Beta sur Aminet, ou encore les lecteurs de fichiers Acrobat (.PDF) que nous verrons le mois prochain. Mais voyons tout de suite un échantillon des programmes de ce mois.

Les mises à jour

Toujours aussi nombreuses, en vrac on peut noter:

●Une mise à jour des fichiers de développement du Pos.

●***Miami 2.1f*** : accélération de la connection lors de l'utilisation des utilitaires de Miami.

●***Picasso96 v1.27*** : supprime un bug mémoire.

●***Amitel v3.10*** : ajoute des tooltypes d'initialisation et de configuration du programme. Il est dorénavant livré avec un script pour se connecter au Minitel Parl'Internet.

●***CanonDisk v3.97*** : améliore la qualité d'impression avec les canons couleur et supprime un bug de la version 68000.

●***HappyDT2.4*** : reconnaît maintenant les images compressées avec Xpk.

●***IDEFix v1.1*** : continue sa traque des bugs avec 1 ou 2 nouvelles versions par mois!

●***MakeCD v2.5*** : De nouveaux Graveurs reconnus comme le Panasonic/Matsushita 7501et une localisation française grâce à Jean-Marc Boursot

●***MCP v1.30*** : Mise à jour importante avec quelques possibilités supplémentaires et une plus grande stabilité.

●***MultiCX v2.78*** : amélioration du screenmenu *Play16 v1.8 : peut maintenant jouer les AIFF-C et corrige les bugs lors de l'utilisation d'AHI

●***StudioProf v2.15b*** : pilote les Epsons 400/600/800/1520/3000 et corrige un bug de la version 68000

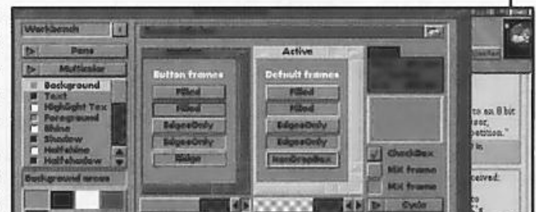
●***Thor v2.5*** : Peter Nilsen, nous offre une fois de plus une amélioration de son logiciel incontournable. Un nombre impressionant de nouvelles fonctions, dont notamment une meilleure intégration des programmes externes comme IBrowse ou AmFTP, ou l'affichage des fichiers associés aux documents internet (News, Mails) sous-forme d'icônes suivant le type du fichier.

LE DP DU MOIS/ MOINS UN PATCH QU'UNE "PREFERENCE GUI"

Visual Prefs

On m'a dit: avec Visual Prefs "tout est paramétrable!" Alors, fatigué de jongler avec les UrouHacks, MCP, MagicMenu et autres, je l'ai installé. Bon, toute la GUI Amiga n'est pas modifiable, mais force est de reconnaître que l'on a accès à une quantité impressionnante de paramètres. Tout d'abord, la couleur de chaque segment, chaque point, chaque signe ou chaque message peut être sélectionnée parmi la totalité de la palette de l'écran courant. Le look des boutons de la GadTools et des fenêtres Intuition est modifiable en fonction d'une liste impressionnante de styles graphiques (NextStep, Xen, Future, Nova et autres). De même, les dimensions, l'épaisseur et l'aspect 3D de tous ces éléments sont accessibles dans une très large mesure sans pour autant provoquer un seul bug d'affichage: impressionnant.

Les captures d'écrans devraient vous permettre d'apprécier la performance: c'est l'écran de configuration de Visual Prefs qui a servi de cobaye. A l'instar d'un promoteur d'écran, Visual Prefs gère une base de données qui permet d'attribuer des réglages GUI différents à chaque programme. Cela peut éviter certains ennuis avec les utilitaires tels que DPaint ou Brillance qui font appel à Intuition de manière peu consensuelle. Si vous utilisez un Workbench avec plus de huit couleurs, il faut savoir que la majeure partie de la palette n'est absolument pas fixe: tout programme est libre d'allouer et de modifier certaines couleurs (i.e NewIcons). Visual Prefs, pour pallier ce genre d'incidents, essaie de verrouiller les couleurs dont il a besoin. Il est cependant préférable de disposer d'un patch qui se charge d'allouer complètement la palette (AllocWBPens, MagicWB-Demon ou FullPalette).



+ La GUI Amiga est méconnaissable, la mienne se rapproche de X11/Motif. Très peu de conflits ou d'incompatibilités.
- On ne peut pas dessiner ses propres gadgets.

Auteur: Massimo Tantigone
Shareware: 6$ par e-mail et 8$ par la Poste.
Configuration requise: OS3.0.
Configuration conseillée: un écran S-VGA (multi-sync).
Où: Util/Wb
Taille: 188K

AMIGA NETWORK NEWS

Le ragoteur ANN 9709

Comme son nom le laisse supposer, ce n'est pas un programme, mais un magazine "Online". Anglophobe passez votre chemin, par contre, pour tous les autres, ce magazine regroupe toutes les informations de la communauté Amiga au travers des déclarations des principaux acteurs recueillis dans les Newsgroups, mailing-listes ou conférences. La plupart de ces informations sont à prendre avec des pincettes, mais on y apprend des informations intéressantes. Le document est bien sûr au format HTML, avec ou sans frames.

Pour les Aminautes, il est accessible au http://www2.vo.lu/ homepages/ckemp/ News/. Pour les autres, une version "offline" est disponible chaque mois sous la forme ANNaamm (aa -> année; mm -> mois). donc disponible dans chaque CD Aminet.

+ Bon complément au mensuel français
- Informations non vérifiées et difficilement vérifiables :))

Auteur : Amiga Network News
FreeWare : Ca va de soi!
Configuration : toute configuration supportant un navigateur HTML.
Ou : docs/mags/ANN9709.lha
Taille : 189Ko

Le complément

Je tiens à remercier Christophe BRY, Laurent Deneau et François Gutherz qui ont participé au tests des DP. Si vous connaissez un DP qui gagne à être connu, si vous avez des commentaires à faire sur la rubrique, n'hésitez pas à me contacter par Email (pwillano@hol.fr) ou écrivez au journal qui transmettra.

Comment se procurer ces DP

● BBS : L'ensemble des logiciels testés, peut être téléchargé du BBS Parisien GFX BBS au 01-48-26-75-89

●CD-Rom : Collection Aminet! (pour ceux qui ne le sauraient pas encore).

UN VISUALISATEUR 3D ORIENTÉ GRAPHISME

Plotter 3D V3.0

Dans le genre traceur de fonctions mathématiques, le logiciel Maple existe dans de nombreuses versions, sur Amiga et sur les autres plates-formes. Plotter 3D, lui, n'a pas cette vocation purement scientifique: il gère entre autres les courbes 2D, les surfaces 3D, les surfaces Fractales et les objets issus d'Imagine (format IOB). L'interface permettant d'entrer la fonction définissant la courbe est bien faite, simple et intuitive. Une fenêtre de prévisualisation en fil de fer assure un contrôle permanent, mais on peut tout aussi bien s'en servir pour faire un rendu plus précis (genre Flat Shading ou Phong).

Cependant, le côté le plus spectaculaire de Plotter 3D reste sans nul doute son module de Rendu-Animé en temps réel. Il est capable de faire pivoter une surface (ayant un nombre correct de facettes: une soixantaine par exemple) quelque soit le type de rendu et de mapping (Phong, Texture ou Environnement-Mapping avec image au choix). Le résultat est vraiment superbe pour un logiciel respectant le multitâche, le système, et capable de s'ouvrir sur n'importe quel type d'écran (ECS, AGA ou CyberGFX). Sur un 68030 à 40 Mhz, on a entre 12 et 15 images/secondes; franchement on dirait une démo, et en plus, on peut enregistrer l'animation sur disque!

Quelques bugs sont à déplorer (le rendu Phong semble planter sur un 68040) maisen définitive, le logiciel est bien fait. L'interface entièrement réalisée sous MUI, est intuitive et très bien conçue (chouettes boutons, disposition pertinente et fenêtres logiquement organisées).



+ Performant, rapide et graphiquement impressionnant.
- Quelques bugs (à confirmer cependant)
Auteur: Sven Steiniger
Freeware: Tatsann!
Configuration requise:OS2.0 et MUI 3.7
Configuration conseillée:OS3.0+, et 68030+882
Où: Gfx/3d

LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

Digital Almanac v39.3

Après Digital Universe, voici Digital Almanac, son homonyme du DP. Ce logiciel d'astronomie, comme nous allons le voir, n'a que peu à rougir par rapport aux versions commerciales. L'archive LHA au premier abord surprend puisqu'elle fait prés de 5Mo! Une fois décompressé, prévoir environ 10Mo, l'installation se déroulesans problème. Deuxième surprise, le programme est localisé en français. Documentation en anglais: il ne faut pas pousser tout de même :)) De base, le logicielsouvre en Super72 HR entrelacée, mais le programme peut fonctionner en dblpal ou productivité. L'affichage est entièrement configurable. On peut à loisir afficher les constellations, planètes, soleils, objets célestes...

DA propose le catalogue complet d'étoiles SAO, soit environ 260000 étoiles répertoriées (coordonnées suivant trois systèmes différents, leur apparence, leur mouvement...), auquel s'ajoutent 5500 astéroïdes et comètes. On dispose d'un certain nombre d'options: l'éphéméride, au travers d'un calendrier perpétuel; des outils d'aide à la recherche de planètes; la possibilité de voir le ciel en local, en mode planisphère, représentation à plat ou en globe.

DA propose aussi un module animation, qui permet de calculer le déplacement des étoiles ou objets en temps réel ou en mode accéléré. La version enregistrée permet de sauvegarder les animations au format anim IFF. On peut aussi observer le ciel à l'aide d'un télescope simulé. L'ensemble se prend facilement en main et peut apporter une aide à la recherche d'une planète, comme à la lecture de ciel. Les deux points noirs de ce logiciel, sont l'absence de sortie imprimante et sa relative lourdeur (68040 conseillé).



+ Peu chère, très complet
- Pas de sortie imprimante, gourmand en temps CPU
Auteur : Achim Stegemann
ShareWare : 20$
Configuration : 020/881, MUI3.6+, Super72 ou DblPal mode, 8Mo de ram
Ou : misc/sci/DigitalAlmanac.lha
Taille : 4918Ko

OH! GRAND GOUROU!

GuruStatistix V1.35

Les anti-MCP peuvent passer leur chemin, puisque cette commande ARexx est dédiée à l'analyse du fichier GuruHistory généré par MCP. Pour mémoire, MCP, si l'on valide l'option GuruHistory, enregistre dans un fichier chaque guru de votre Amiga, en indiquant la cause et la date du plantage. Steffen Clemenz nous propose un script Arexx pour analyser ce fichier. Attention, l'utilisation de ce programme peut se révéler très déprimant :)

Tout d'abord, deux mots sur l'installation. Bien qu'il y ait un fichier utilisant l'installer d'Amiga International, il pose quelques problèmes. En effet, le fichier a une erreur ligne 326. Une chaîne de caractères entre guillemets est trop longue. Il suffit d'éditer le fichier et de supprimer une partie du texte (c'est un commentaire en Allemand!) et le tour est joué. Deuxième problème, pour fonctionner, le programme a besoin de la librairie rexxtricks.library, non fournit malheureusement. On peut la trouver sur Aminet (util/rexx/RexxTricks_386.lha).

Une fois ces problèmes résolus, il n'y a plus qu'à lancer le programme. Là, déjà on la ramène moins, c'est fou comme l'Amiga est stable :(On dispose d'informations très intéressantes sur le nombre de guru(s) par programme, par jour, par type (on voit tout de suite le problème de l'Amiga: 1/3 des gurus sont dûs à un accès illégal à la mémoire...). Un but de ce test est aussi d'aider son auteur, qui lance un appel à tous les possesseurs de MCP pour qu'on lui envoie par email les résultats de GuruStatistix, afin qu'il crée un site internet répertoriant les programmes les plus instables et les plus stables, ainsi que d'autres informations, comme le nombre moyen de guru(s)

- Installation à revoir ...
Auteur : Steffen Clemenz
FreeWare : Natürlich
Configuration : Amiga avec MCP
Ou : util/misc/GuruStatistix.lha
Taille : 24 Ko

MUSIQUE MAESTRO

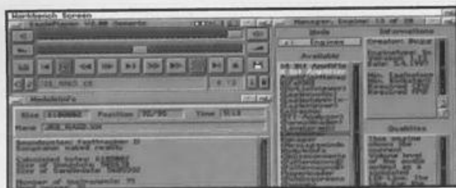
Eagle Player v2.00

Oui, oui, vous vous souvenez bien, ce player de modules que l'on pensait abandonné, laissant la part belle à Hippoplayer et Delitracker. Et bien, heureusement pour nous, il nous revient dans une nouvelle version. Eagle Player a fait un bond de la version 1.54 à la 2.00.

Ce changement de révision se justifie par les nombreuses améliorations. La présentation est toujours la même: petite interface graphique style lecteur de CD, complètement refaite, et au demeurant assez réussie. EP2, a repris un peu le principe de Delitracker avec des modules "amplifier" qui gère la restitution des sons indépendamment du hardware et un module "programme" déjà existant dans la précédente version qui gère maintenant les "players" (environ 150 modules et sons IFF, AIFF, RAW, WAV...) et les programmes de gestion de modules (afficheurs, scopes, infos...). EP2 offre une qualité sonore équivalente à Delitracker ou Hippoplayer.

Pour les sons et modules de plus de 4 voix, on peut modifier en temps réel la fréquence d'échantillonnage, ce qui prend toute sa valeur en mode d'affichage 30 KHz, ou l'on dépasse allégrement les 40 KHz d'échantillonnage. Le son est alors très propre, peu de scintillement. La restitution peut se faire sur 8, 14 ou 16 bits suivant le hardware. Les cartes sonores sont supportées via les "amplifiers". On peut d'autre part configurer chaque voix indépendamment ou ensemble, selon les paramètres suivants: fréquence d'échantillonnage, amplification du signal, réglage mono, stéréo ou surround, décalage du surround. L'ensemble de ces réglages est audible en temps réel.

On dispose de toutes les options classiques des players, fade in/out, lecture aléatoire, choix du timer, lecture des modules compressés, intégration au CD Aminet pour une lecture à travers l'AmigaGuide, port Arexx très complet (plus de 50 commandes)... EP2 ne gère pas les listes de modules programmés, il gère les listes au travers des répertoires, chaque répertoire est une liste.



Le contenu du répertoire est accessible dans les menus déroulants avec une ligne "parent" pour se déplacer dans l'arborescence à l'intérieur même des menus déroulants. On oublierait presque les requesters! Face à ses concurrents, Eagle player se place certainement en tête. Beaucoup plus complet qu'Hippoplayer, et plus récent que Delitracker il est assez novateur sur certain points comme la possibilité d'écouter les samples des modules et de pouvoir les sauvegarder à la fréquence et au format désiré (IFF, WAV, AIFF...).

+ que du bon
- Une gestion des listes programmables aurait pu être un plus!
Auteur : Jan Blumenthal & Henryk Richter
ShareWare : 20$
Configuration : 68020+; OS 2.04+; fast ram
Ou : mus/play/EaglePlayer.lha
Taille : 1116 Ko

UN CONVERTISSEUR DE PLUS

GuideML v1.4

Oui, un convertisseur de plus, mais celui-ci pourrait se révéler très utile! En effet, il nous propose de convertir des fichiers Amigaguide au format HTML 3.2. D'une utilisation très simple, bien qu'étant une commande CLI, il transforme le fichier Amigaguide donné en argument en un certain nombre de fichiers HTML (1 par "node") correspondant à chaque lien Amigaguide. Il place en haut de chaque page une barre de navigation identique à l'Amigaguide (contents, back, next...). Cette barre de navigation peut être configurée au niveau du programme de conversion. De base, elle est en texte et placée en haut de la page, mais on peut à loisir la placer en bas ou la remplacer par une image.

Pour les courageux, il ne reste plus après qu'à reprendre le fichier html pour l'agrémenter de quelques images et icônes pour le rendre un peu plus coloré! Le seul reproche qu'on pourrait lui faire, c'est de ne pas traiter les bases AmigaGuide multi fichiers fonctionnant par lien "alink". Dans ce cas, il ne convertit que le fichier principal.

+ Très simple, conversion HTML très fidèle.
- Il manque une GUI et la gestion des liens Amigaguide "alink".
Auteur : Richard Koerber
FreeWare : :))
Configuration : OS2.04+
Ou : text/hyper/GuideML.lha
Taille : 17 Ko

ARBORESCENCE AMIGA

AMYTREE v1.9a

Amytree est un logiciel qui vous permettra de visualiser, sous forme d'arborescence, les méandres de vos unités de stockage et de partir à la recherche de vos fichiers enfouis. Vous pourrez à loisir sauver cette arborescence, même sous forme compressée à l'aide d'Xpk, pour une recherche futur de fichiers. Vous pouvez lâcher tout répertoire ou disque sur la fenêtre qui est une appwindow. Le programme fonctionne un peu comme le gestionnaire de fichier de windaude. On dispose de quelques boutons paramétrables pour visualiser graphiques, sons etc., le but étant une vision rapide du contenu du disque

+ Pratique pour la recherche de fichiers
- Il ne lui manque plus que les fonctions de gestionnaire de fichiers
Auteur: Cervo Antonio
MailWare
Configuration : 3.0+
Où : util/dir/AmyTree19a.lha

DESSINE MOI UN MOUTON!

MaxiMal

Pour changer, on va parler des plus jeunes! Ce programme de dessin est destiné avant tout, à nos chères têtes blondes! Il s'ouvre automatiquement en Pal ou DblPal basse résolution. Il est composé d'un menu très simple (charger, sauver, imprimer, information, quitter) et d'une barre d'outils en bas de l'écran pour choisir les couleurs (32) et les 3 ou 4 outils disponibles. MaxiMal peut être utilisé de différentes manières, sa fonction première est le coloriage. Il offre une quarantaine de dessins unicolores à peindre. Chaque peinture peut être sauvée en IFF ou imprimée (impression de bonne qualité). Pour les plus dégourdis, il est aussi possible d'utiliser des crayons de différentes grosseurs pour modifier le dessin existant. L'ensemble, bien qu'en allemand (les menus = 5 ou 6 mots) est vite pris en main par les enfants. L'environnement est agrémenté de sons assez drôles en fonction de l'action effectuée. On dispose aussi d'un player de modules, qui fonctionne en même temps que les sons.

+ Très simple, distrayant
- ...allez, il y a bien ces 5 mots en allemand!
Auteur : Martin Schulze
FreeWare : Ok
Configuration : OS 2.04
Ou : gfx/edit/MaxiMal.lha

WILD FIRE







Atelier Wildfire (1er épisode)

par Jac Pourtant
jac@avignon.pacwan.net

Commençons sur les chapeaux de roues. Il n 'y a pas de temps à perdre. Wildfire fait sa sortie commerciale et la démo est stable. Donc avec l'une ou l'autre, il est temps d'utiliser ce merveilleux outil. Mais comme l'abord n'est pas aussi évident, un atelier d'aide au démarrage est indispensable.

Moi-même, si je n'avais pas lu l'atelier d'**Andreas Küssner** dans *Amiga-Magazin*, j'aurais eu beaucoup plus de mal à appréhender le concept. Alors, je ne vais pas copier ses articles, mais ils en seront fortement inspirés surtout le début, car les premiers pas d'un bébé sont les mêmes au nord qu'au sud, à l'est qu'à l'ouest. Après, cela se différenciera et vous pourrez créer des anims extraordinaires. Cet atelier aura trois ou quatre épisodes, selon la place dans le journal. Reportez-vous à mon test du mois d'octobre pour avoir une vue d'ensemble du logiciel.

AVANT-PROPOS

Avant d'étudier le concept principal de Wildfire, il est une fonction bien pratique qui se démarque des autres parce qu'elle est autonome et n'a pas de lien direct avec Wildfire proprement dit. Elle aurait pu faire l'objet d'un programme séparé, mais elle est intégrée. Je préfère donc commencer avec elle, pour qu'on ne perde pas le fil du programme principal ensuite.

Il s'agit de *TMaker* (oui, c'est vrai, le thé m'écoeure). T signifiant transition, son but est de réunir deux animations au moyen d'une transition. Son emploi est des plus simples. Une fois la fenêtre ouverte, il suffit de rentrer les deux anims (fig.1). Pour choisir une transition, positionner "Example" sur ON. Trois mini-animations d'exemple se chargent. A gauche la première, à droite la seconde, au milieu la transition. Le gadget "Type" permet de sélectionner le genre de transition et le gadget "Subtype" les variantes. Il suffit de cliquer sur ces deux gadgets pour en explorer les possibilités (je vous conseille fortement d'utiliser la commodité "CycleToMenu" sur Aminet ou autre, si vous ne voulez pas charger toutes les anims avant d'arriver à celle qui vous intéresse).

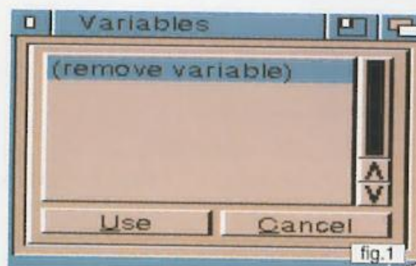


fig.1

Il suffit ensuite de rentrer le nombre d'images de transition, de spécifier le chemin et le nom de sauvegarde et d'enclencher "Convert".

Pour les utilisateurs de *MovieShop*, cette fonction pourrait être intéressante. Je vais anticiper sur la suite pour expliquer brièvement comment procéder, car je ne reviendrai pas sur TMaker. Le problème de TMaker est qu'il ne gère pas - pour l'instant - les "fields" (champs ou demi-images). Si donc on veut utiliser TMaker pour faire des transitions, on doit préalablement doubler dans MovieShop le nombre des frames avec la fonction SlowMotion (-2), exporter les images en "frames" ILBM et non en "fields", en faire des anims avec le "converter" de Wildfire, les rentrer dans TMaker pour faire sa transition, les re-rentrer dans le "converter" et faire un field-rendering avec le "processor" et les ressortir en images pour enfin les entrer dans MovieShop. Opération longue et pour l'instant peu intéressante, les effets de MovieShop étant plus complets que ceux de TMaker (comme ceux-ci sont modulaires, ils vont certainement s'étoffer), mais la possibilité existe, je voulais le signaler.

Mais ceci est à essayer seulement lorsque vous aurez compris le prncipe du "Converter" et du "Processor".

PREMIER CONTACT

Dès le logiciel lancé, ouvrons la fenêtre "Converter" (fig.2). C'est là que se font les entrées et les sorties. Il peut ne pas y avoir d'entrée, si on crée toutes les images dans WF. Par contre, les sorties sont obligatoires, ou alors c'est juste pour regarder l'interface...

Les entrées sont à gauche. Soit une séquence FRED, une animation, une ou plusieurs images ou pas d'entrée. Pas d'entrée se nomme ici "black frames", c'est à dire des images noires (ou vides).

Les sorties sont à droite. Soit une animation ANIM, une animation YAFA, format spécial de WF, ou des images individuelles. NIL: est destiné à faire des essais sans sortie, mais en prévisualisant.

Pour les entrées comme pour les sorties, les options et chemins se font soit avec "browse" au-dessus, ou avec "related options" au-dessous. Ne nous occupons pas des autres gadgets, ceux-ci nous suffiront.

Le concept général de travail est simple. Tout ce qui rentre va dans le buffer "Stream" (courant). Tout ce qui sort doit venir du Stream. Entre temps, les opérations que nous effectuerons peuvent utiliser le stream ou bien un des huit buffers temporaires nommés de Temp1 à Temp 8, plus quatre buffers de 3D nommés de Temp3D1 à Temp3D4. Les opérations possèdent des gadgets d'entrées-sorties (Input et Output) où on peut choisir entre Stream et les différents buffers. Ceci est confortable et pratique si on a bien compris le principe. Pour des petites opérations simples comme dans les premiers exemples qui vont suivre, pas de problème. En revanche, dès qu'on complique les choses, il

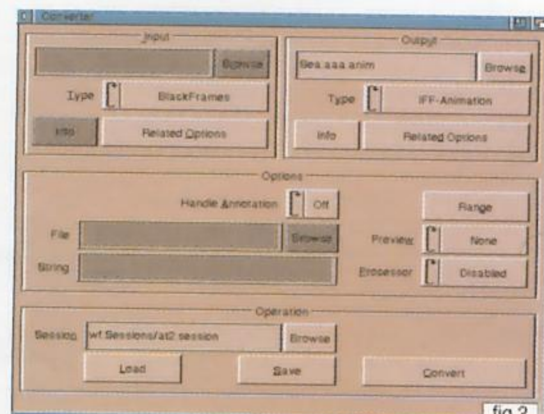
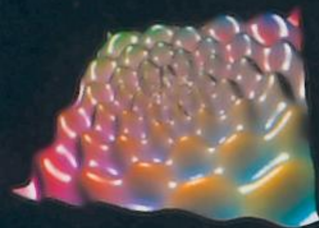


fig.2





WILD FIRE

devient nécessaire de faire un organigramme pour bien savoir où est quoi, dans quel buffer on met tel résultat temporaire, pour y aller le rechercher plus tard. Pour qui a travaillé avec les buffers temporaires d'ADPro, pas de dépaysement sauf que la chose est mieux gérée ici.

PREMIER EXEMPLE : CONVERSION

Nous allons rentrer une petite animation, la redimensionner et en sortir des images fixes en séquence indexée.

Prenons une animation quelconque, pas trop longue. Si vous n'en n'avez pas, vous pouvez toujours aller chercher dans Wildfire l'anim "System/filmstrips /raw/a.yafa". Nous la rentrons donc dans le "Converter", à gauche dans "_Input" en sélectionnant "Type : Animation" puis "Browse".

Nous voulons sortir des images 24 bits individuelles. Donc, à droite, dans "Output", nous choisissons : "Type : Pictures", "Related Options", "Browse" et nous choisissons un chemin avec un radical par exemple "pic". Les images ("Basename" doit montrer le chemin par ex. Work:images/pic) seront indexées pic.0001, etc...) Nous laissons "Type" à "rendered" puisque nous voulons des images 24 bits, et nous pouvons choisir le mode d'écran de prévisualisation (voir la suite).

Pour les redimensionner entre-temps, il faut alors faire appel au "processor". Dans la fenêtre "Converter", "options" à droite, choisir dans "Preview" "None" (pas de prévisualisation en cours) ou bien "Screen" ou "Window", puis "Processor" "enabled" (allumé puisqu'on va l'utiliser, si on ne fait qu'une conversion de fichier, on le laisse alors "disabled").

Il est temps alors de découvrir la fenêtre "Processor", sésame de toutes les possibilités. Ouvrons-la. A gauche, un grand pavé grisé. En cliquant sur "Add", une fenêtre s'ouvre avec cinq listes où sont classés tous les effets disponibles. En attendant de les explorer, nous allons choisir "Scale" dans la liste 2D-F/X. Un double-clic sur l'effet referme la fenêtre et nous voyons que le pavé s'est dégrisé (il doit se sentir mieux, tout de même) et qu'il contient une ligne qui dit : "SCALE (in=STREAM, out=STREAM, width=320, height=256)". C'est la seule opération dont nous ayons besoin dans notre premier exemple, ce sera donc la seule ligne dans la liste d'effets. Ce qui rentre (in) vient de STREAM (notre anim), ce qui sortira retournera à STREAM (pour la sortie de nos images). La largeur est de 320 et la hauteur est de 256. Cela ne nous va pas puisqu'on voulait les redimensionner à 400 x 300.

Cliquons donc doublement sur la ligne (ou sur le gadget "Edit" à droite) et une fenêtre s'ouvre. Là, tout ce qui est modifiable est annoncé (fig.3). Changeons donc à 400 x 300.

C'est tout. Nous pouvons refermer la fenêtre "Processor" et appuyer sur "Convert" dans la fenêtre "Converter". L'opération se lance et une fois terminée, des informations utiles sur les résultats sont fournies.

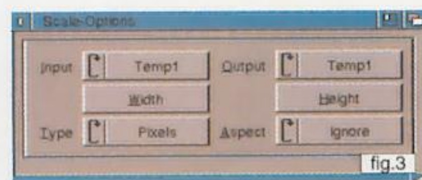


fig.3

DEUXIEME EXEMPLE : EFFET SIMPLE STATIQUE

Cette fois, nous allons réaliser une transition de 60 images entre deux images fixes. Nous pourrions charger une image dans le Converter, mais une seule. Dans la partie "_Input" du Converter, nous allons plutôt choisir "Black Frames", peu importe les dimensions d'images, l'important est de rentrer leur nombre, donc 60 dans "Related Options". Cette fois, nous allons sauvegarder le résultat en animation, en choisissant dans "Output_" IFF-Animation, le chemin et le nom dans "Browse" et "Anim5" dans "Related Options".

Nos entrées/ sorties sont prêtes. Allons à présent dans le "Processor" (fig.4). S'il reste du script dans la fenêtre, nous devons l'enlever au moyen du gadget "Kill".

Rentrons la première image, choisissez celle que vous voulez, je l'appellerai ici Pic1. "Add" nous ouvre la fenêtre de choix d'effets, nous sélectionnons évidemment "LoadImage". Un double clic sur la ligne pour préciser nos désirs : l'image est choisie à l'aide de "Browse", "Output" sur "Temp1", "Loop" sur 1, "Shift" sur 0 ("Loop" permet, en cas de séquence indexée d'images de faire une boucle toutes les tant d'images et "Shift" le "pas d'incrémentation", c'est-à-dire que si nous voulons charger, dans un répertoire contenant les images de pic.0000 à pic.0199, 30 images successives à partir de la pic.0100, nous rentrerons la pic.0100 dans Browse, 30 dans Loop, et 1 dans Shift. Si nous opérons plus de 30 fois, nous retomberons à l'image pic.0100 après la pic.0129). Une fois la fenêtre refermée, nous voyons notre ligne sélectionnée dans le script.

Très important : Sous le script, les trois gadgets de "Range". Il reflètent les paramètres de la LIGNE SELECTIONNEE dans le script, ainsi ils changent selon la ligne de script. Le premier représente le numéro de l'image sur laquelle l'effet va être pour la première fois appliqué. Le second représente le numéro de la dernière image. Le troisième est le "pas", c'est-à-dire toutes les combien d'images l'effet va être appliqué. Notez bien ceci, faites une croix dans la marge pour retrouver facilement ces renseignements essentiels. Pour notre exemple, nous rentrons évidemment 1,1,1.

Faisons la même chose pour notre deuxième image, Pic2, et rangeons-la dans "Temp2". Nous remarquons que peut-être nos images sont trop grandes pour cet essai. Recalons-les à 320 x256 à l'aide de l'option Scale, vue à l'exemple 1, en n'oubliant pas non plus de mettre Range à 1,1,1 puisqu'on ne veut réaliser ces opérations qu'une seule fois. Nous obtiendrons alors

SCALE(in=TEMP1,out=TEMP1, width=320,height=256) et

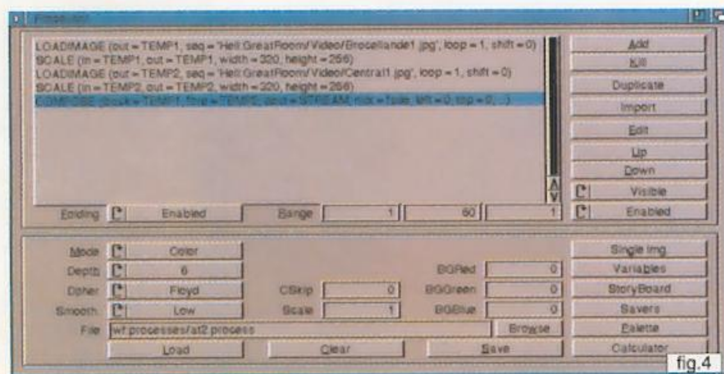


fig.4

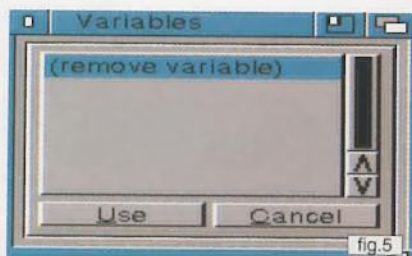


fig.5

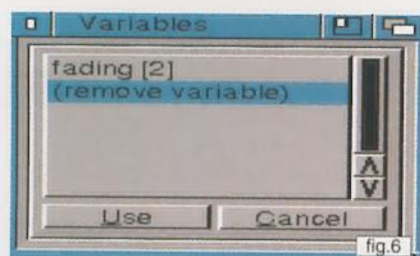


fig.6


Schm... Schmilblik ?

SCALE(in=TEMP2,out=TEMP2, width=320,height=256),

ce qui nous fait quatre lignes en temps. Nous avons comme ordre de script Load 1, Load 2, Scale 1, Scale 2; nous pourrions tout aussi bien avoir Load 1, Scale 1, Load2, Scale 2, puisque le résultat serait le même. Il faut bien voir que le script est exécuté ligne par ligne de haut en bas. Pour inverser l'ordre du script, se servir des gadgets "Up" et "Down".

Voyons maintenant notre transition. Nous allons faire un fading de Pic1 vers Pic2. L'option "Compose" est là pour cela, dans la liste "Buffers". Mettons Temp1 dans "Background", Temp2 dans "Foreground" et Stream dans "Destination" puisque c'est la dernière opération et que les images doivent entrer dans le Converter. Le gadget "Mix" veut un paramètre entre 0 et 100 représentant le taux de mixage de nos deux images. Si nous voulons faire un fading progressif, nous sommes embêtés puisque le principe est de faire varier le taux de mixage de 0 à 100. C'est là qu'intervient la magie de Wildfire. On peut remplacer toutes les données numériques, plus précisément les paramètres par une variable, il suffit d'appuyer sur le gadget "Var". La fenêtre de sélection de variable s'ouvre et est ... vide (fig.5). Evidemment puisque nous n'avons pas encore déclaré de variable.

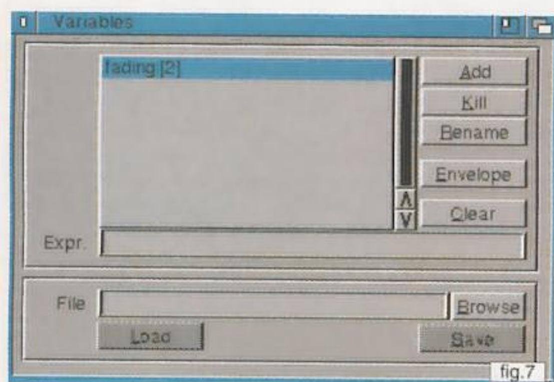


fig.7

Il n'est pas trop tard pour le faire et nous ouvrons la fenêtre "Variables" à droite en bas dans la fenêtre "Processor" (fig.7) et en créons une grâce au bouton "Add". Nommons la "Fading" et sélectionnons-la d'un double-clic. La merveilleuse fenêtre d'édition d'enveloppe s'ouvre. Un point en 0,0 s'y trouve. C'est le premier point de notre enveloppe. Ajoutons un second point avec le bouton "Add Pnt", et cliquons n'importe où à droite du premier point. Changeons ses coordonnées à présent dans les gadgets X et Y : 100 et 100. Une ligne se trace entre les deux points, elle est en "Spline", elle devrait être en "linear", mais pour 2 points, cela ne change rien.

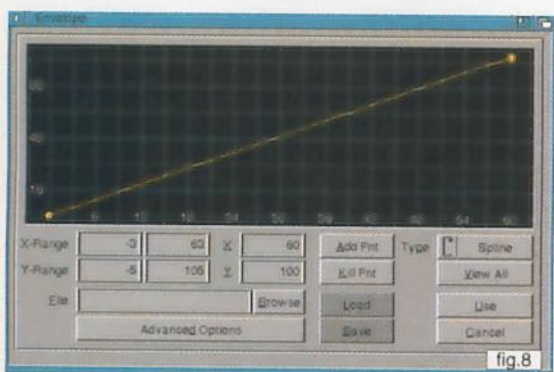


fig.8

Pour plus de clarté, un clic sur "View All" redessine le graphique pour contenir la courbe en entier (fig.8). "Use", parce qu'on plus rien à faire là. Repartons dans notre "Compose",§et choisissons "Fading" comme variable (fig.6).

Nous avons donc une cinquième ligne dans notre script :

COMPOSE(back=TEMP1,fore=TEMP2, dest=STREAM,mix=fading,left=0,top=0,...).

Ne reste plus qu'à positionner "Range" à 1,60,1 (fig.4). Tout est prêt, vérifions bien que Processor est "enabled" dans la fenêtre Converter et lançons le calcul avec "Convert". Une fois le calcul fini, une fenêtre nous donne quelques infos sur le résultat.

LE MOIS PROCHAIN

Changez les données, expérimentez avec ça, lancez-vous dans de nouvelles voies, déjà avec ce que vous savez maintenant, vous pouvez réaliser des opérations intéressantes. J'espère vous avoir facilité le contact et vous avoir mis l'eau à la bouche.

Le mois prochain, j'irai beaucoup plus vite, je ne détaillerai pas comme cette fois, et la complexité sera accrue. Quelque problème que ce soit, e-mailez-moi, écrivez-moi au journal et même au besoin téléphonez-moi le soir (demandez le numéro à A-News).



Imagine

L'ombre et la lumière

Sur notre petite planète bleue, la lumière a une importance considérable. Elle engendre un phénomène particulier que certains d'entre nous recherchent au cours des journées chaudes de l'été. J'en vois déjà qui pensent aux ondulations des maillots de bains portés par des créatures de rêves et ...STOP! vous y êtes presque, regardez plus bas (hum hum!) sur le sable, une ombre aux lignes charmeuses se dessine sur des vaguelettes de sable...



Dans la réalité, les ombres douces et dures se mélangent au gré des sources lumineuses qui les produisent. Le soleil en est l'acteur principal, le plus naturel et de loin le plus puissant. La luciole, la bougie, l'ampoule électrique sont d'autres générateurs d'ombres, qui font de notre planète un mélange d'ombres et de lumières.

Un petit exercice préalable est nécessaire avant de passer sur ordinateur. Prenez une lampe de bureau, dirigez son faisceau vers une table, placez votre main entre la lampe et la table. Dans un premier temps, éloignez votre main de la table, l'ombre qui en résulte a des contours flous (**doux**). Descendez maintenant votre main progressivement, l'ombre devient de plus en plus nette (**dure**). En image de synthèse, le principe est identique: nous disposons essentiellement de deux types d'ombres, les ombres dures dites RAYTRACING et les ombres douces de type SHADOW-MAP.

Les ombres Raytracing

Dans Imagine, comme dans la quasi totalité des logiciels 3D, lorsque l'on désire produire des ombres dures il faut obligatoirement calculer les images en mode raytracing. Pour rappel, ce mode de rendu vous permet aussi de calculer les *reflections* entre objets (reflets), et la *refraction* (déformations dans le verre, le cristal...etc). L'utilisation de ce mode de calcul implique des temps de rendu surmultipliés et fastidieux. Il vous permet cependant de créer des ombres même lors de la réalisation d'effets de verre ou de matières transparentes. Le logiciel *Real3D* est un très bon exemple pour ce type de rendu. A la base, les ombres ainsi créées sont franches, dures, froides, et bien souvent très éloignées de la réalité. Une technique simple pour palier à ce défaut est l'addition d'une deuxième lumière qui atténuera l'ombre de la première. Evitez d'employer la couleur blanche à 100% (R:200 V:200 B:200 maxi) pour vos lumières, une teinte un poil plus chaude apportera du réalisme à vos images.

Les ombres douces

Celles-ci sont apparues depuis peu de temps dans la version 4.0 d'Imagine. De mon point de vue ce n'est pas une grande réussite, ni plus ni moins qu'un gadget très délicat à gérer.

Je m'explique: la technique employée pour ce type de rendu est en général la suivante: l'ombre est pré-calculée sous la forme d'une image plus ou moins précise, pour ensuite être appliquée sur les différents éléments de la scène pendant le rendu. Imagine ne me donne pas l'impression d'utiliser cette technique et ça se ressent. Tout d'abord, pour réaliser ce type d'éclairage, il faut créer un axis ou un objet et lui indiquer qu'il est une source lumineuse, créant une ombre adoucie (soft shadows) ou non. N'essayez pas de faire la même chose avec une lumière, c'est impossible (pourquoi faire simple lorsque l'on peu faire compliqué).

En règle générale, ce type d'ombre apporte une touche de réalité aux images. Elles permettent normalement de gagner du temps de calcul, si précieux sur nos petits processeurs, mais hélas les programmeurs d'Imagine en ont décidé tout autrement et les calculs sont multipliés par 2,3,10, ou même 20! C'est inadmissible! Dommage! Je vous déconseille d'utiliser ce type d'ombre sur Imagine 4.0 (mais pas sur Lightwave). Espérons que les nouvelles versions comblent cette lacune.

Conclusion

Beaucoup de regrets donc dans l'utilisation des ombres douces sous Imagine 4.0, cela nous laisse une marge de manoeuvre réduite pour obtenir des images de grande qualité. Les ombres dites raytracing, par contre, n'ont pas à rougir face à la concurrence et nous en reparlerons dans les prochains cours.

A bientôt!

Pascal Taffin



World Construction Set 2.04

de Questar Production

WCS est un logiciel de paysage fractal tout comme Scenery Animator, VistaPRO ou encore Panorama.
La version utilisée pour cet article est la 2.04 (qui date de avril 1996, même si elle a été redecouverte par Jac Pourtant pour AmigaNews en 1997!). La version 3 sortira sur Amiga pendant le premier trimestre de l'année prochaine, d'après le site web de Questar (www.QuestarProductions.com).



Le logiciel est installé sur 8 disquettes. Ce pack est accompagné d'un manuel de 660 pages et d'un additif de 62 pages, tous deux en anglais. Ces manuels comportent beaucoup d'illustrations. Une lecture intégrale de ces deux manuels est INDISPENSABLE à tous ceux qui n'ont aucune notion en images de synthèse ou encore en paysages fractals.

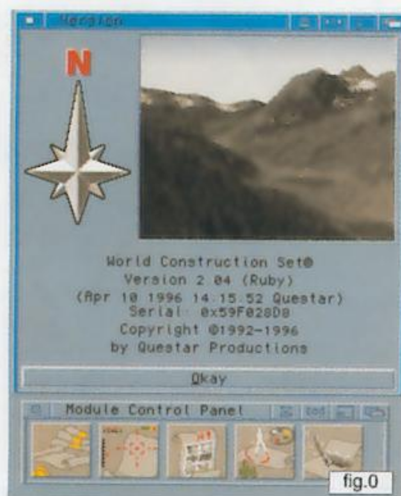


fig.0

On y découvre des informations sur la géologie, la géomorphologie ou des techniques couramment utilisées en images de synthèse.

Après avoir lancé le logiciel, on découvre un panneau composé de cinq icônes (fig. 0). Il s'agit d'un raccourci à la manière d'un EGS-Dock de certaines fonctions du menu. En cliquant sur ces icônes, différentes fonctions seront alors disponibles (paramétrage des nuages, des databases, des vagues, du rendu ou encore gestion des fichiers altimétriques DEM...) (fig. 1). Etant donné que pour l'instant aucun projet n'est chargé, un requester indique une erreur de procédure lors du clic sur l'icône du rendu (extrémité droite de la barre).

Le menu est assez traditionnel; il varie en fonction de l'activité des fenêtres.

Pour afficher un quelconque fichier altimétrique dans le MAPVIEW (3° icône du panneau) il y a trois possibilités: (fig. 2)

- Le chargement d'un projet de démonstration.

- L'importation d'un fichier DEM, puis une texturation et un conditionnement à partir du *Database-Editor* et du *Color-Editor.*

- La création d'un fichier altimétrique au format WCS, puis une texturation (fig WCS03.IFF).

- L'édition de fichier altimétrique (affichage dans le menu) n'est rendu possible que si la fenêtre MAPVIEW est active.

Le logiciel est composé de nombreuses fenêtres et je ne pourrai pas toutes les décrire.

Sachez tout de même que Color-Editor et le Data-Editor comportent suffisamment de fonctions pour l'obtention d'une qualité de rendu quasi réelle. Vous avez la possibilité d'insérer des objets vectoriels dans le Data-Editor (création de routes, voies ferrées...) (fig.4).

La partie animation n'est pas en reste et occupe également une fenêtre. Je vous laisse admirer les possibilités de réglages qui sont énormes. Une **timeline** avec des fonctions de glissement (*Slide,Drag...*) comparable à celle de *Lightwave* complète cette fenêtre. (fig.5). Une petite fenêtre est disponible pour le positionnement des astres en fonction d'une date, ceci afin de faire varier les saisons et leurs divers événements (et

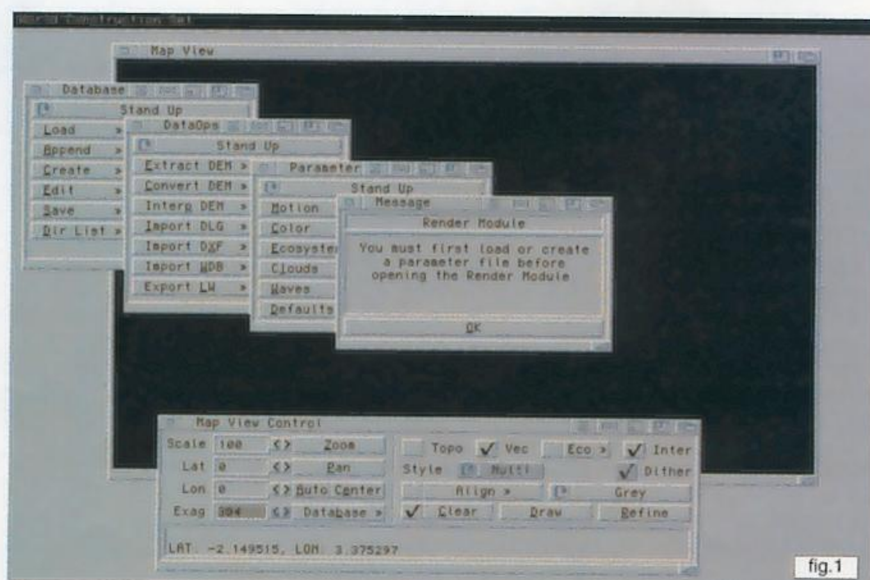


fig.1

oui...). Tout en bas du Motion-Editor, une fonction **cam-view** vous donnera accès à un panneau de contrôle. Différents modes de prévisualisation sont possibles (fig.6, sur la page Edito).

Le rendu est accessible également par une fenêtre (fig.7). Pas moins de 9 pages la composent. A ce niveau, vous pourrez déterminer le nom de sauvegarde de vos images (*Path*), le type de texture à calculer, la résolution des images, activer ou désactiver des fonctions tellles que ***zbuffer***, le flou (*Blur*), l'image de fond...

Lorsque tous ces paramètres auront été réglés, il vous suffira de cliquer sur le bouton *Render* pour observer 25 minutes plus tard (sur ma config) cette sublime image. (fig.8)

Concurrents:

KPT Bryce sur Mac et PC, - *Panorama* 4.0 sur Amiga (en ce qui concerne la qualité finale).

Les plus du logiciel:

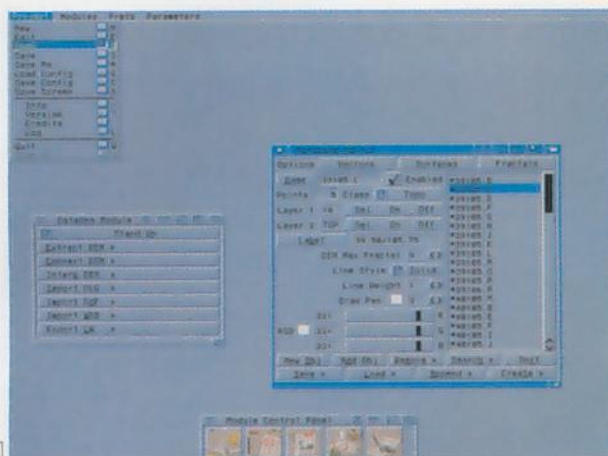
Multi-fenêtrage; qualité du rendu; précision: ouverture, prévisualisation et rendu sur écran CybergraphX; importation et exportation dans de nombreux formats (lwob, lwscene, DEM, DXF...); Le manuel: la fonction ZBUFFER.

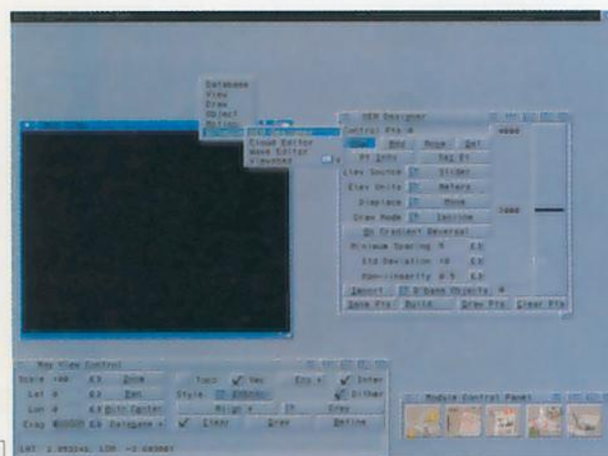
Les côtés négatifs:

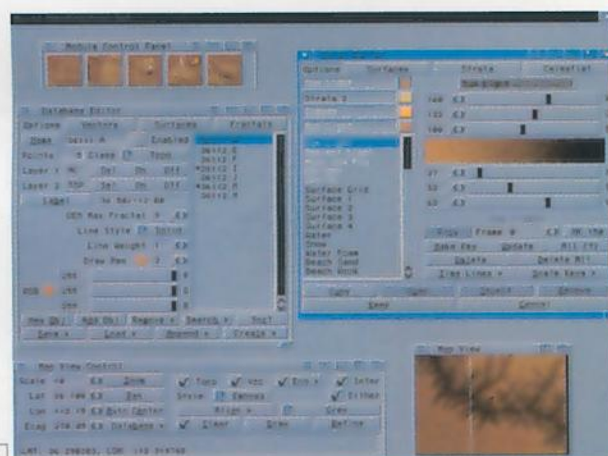
Pas de gestion de l'OpenGL (n'oublions pas le CyberGL de notre carte CYBERVISION 64/3D); temps de calcul; pas d'outil de calcul en réseau.

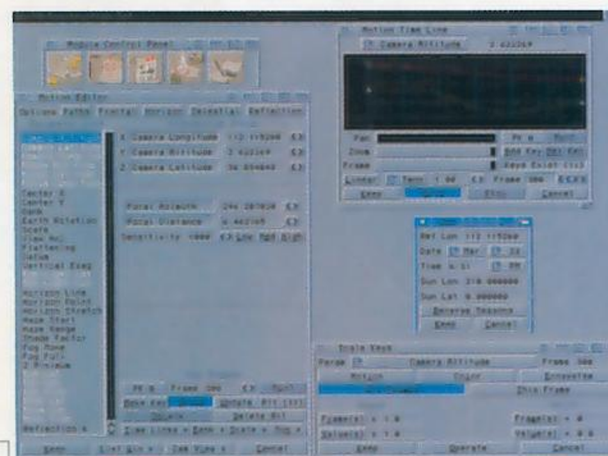
Configuration d'essai:

- Amiga 1200.
- Blizzard 1260 (64 MHz).
- 64 Mo de mémoire EDO.


fig.2


fig.3


fig.4


fig.5

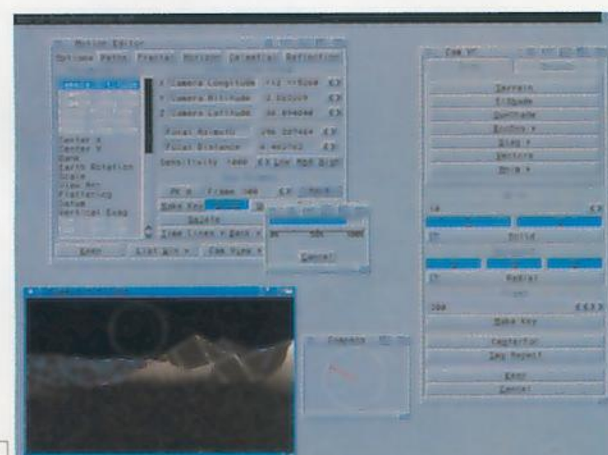

fig.6


fig.8

LightWave par le Net

"Oh mon bateau, oh oh...c'est le plus beau des bateaux...". Ce n'est pas le bateau de Moréno mais bien celui de Wayne S Williams, un américain de 44 ans. Celui-ci s'est intéressé aux arts dès son plus jeune âge en pratiquant le dessin puis en s'adonnant à la photographie, la musique, la poésie...et enfin à la création en 3D

Ghost Ship (C) 19[illegible] Wayne S. Williams

Alt.binaries.lightwave

Wayne Williams est aujourd'hui professionnel et utilise LightWave 5 sur un Raptor tournant à 300 Mhz. Il travaille en free lance pour les télévisions, l'industrie, les sports professionnels... Il oeuvre aussi pour une petite société de production de jeux. Pour cette entreprise, il a contribué à la réalisation d'un jeu majeur de Mattel.

Wayne S Williams m'a précisé que ces images sont toujours d'inspira tion très personnelle et incarne toujours la traduction de ses pensées. La présente image n'est ni le fruit d'un projet, ni d'une commande, mais bien une image personnelle. Le bateau a été créé par Viewpoints Datalabs et possède 102416 polygones. Wayne S Williams a ensuite créé les surfaces et ajouté les textures, et créé tous les autres éléments. Ainsi, les nuages sont-ils de vrais objets 3D.

L'auteur m'a demandé de communiquer son Email. Alors y'a qu'à demander: "dddwayne@gate.net". Vous pouvez toujours le saluer mais de là à lui demander s'il aime le Ketchup... Pendant qu'on y est, je vous communique son site web :

"http:/gate.net/~dddwayne"

Comp.graphics.apps. lightwave

● Un utilisateur de PAR Amiga cherchait le moyen d'exporter ses images calculées sous Lightwave afin de les exporter pour les graver sur PC. Il lui fut conseillé de les exporter en RGB et de les importer en IFF sous Adobe Première Effect afin de les transformer en animations de façon à les graver.

● Quelqu'un demandait s'il existait un port Open GL pour Amiga. Mesa GL pourrait être cet oiseau rare..disponible peut être sur Aminet :
"http://wuarchive.wustl.edu/~aminet/".
L'intervenant ne pouvait garantir la reconnaissance par Lightwave.

● Un comparatif entre cartes Millenium II et Fire GL a motivé pas mal de commentaires. Il semble que le meilleur fonctionnement de la carte de Matrox soit en 24 bits (mais sans Z-buffer). C'est aussi semble t-il le point de vue de NewTek. Avantage aux FireGL qui paraissent 3 fois plus rapides que la Millenium II.

● De nouveaux plugins : the NewTek Motion Pack (cyclist, oscillator, serpent..etc.)

● Disney a posté une offre d'embauche. Avis aux amateurs... Attention, obligation d'habiter dans le secteur de Los Angeles...

● Des astuces, des conseils (le Null Objet, création d'un champ étoilé...). J'étudie la possibilité d'en faire une compilation.

● Pas mal d'informations au sujet d'ICQ, un programme paraît-il indipensable pour l'IRC.

● Toujours la même question de la part des utilisateurs Amiga. Y aura-t-il une version 5,5 sur nos micros? Un message très précis a même été posté à l'intention de NewTek par un américain, quelques jours avant la clôture de votre revue préférée. Il mettait en avant les avantages d'une configuration homogène basée sur un **Amiga avec PowerPC**, un **Toaster Flyer** et *LightWave5,5*. Etant donné la qualité des arguments avancés, il ne fait pas de doutes que NewTek ne tardera pas à préciser ses intentions.

● Séquence humour. Question : "Où puis-je télécharger la version complète et les plugins de LightWave 5,5"? Pas folle la guêpe... Réponse : "Du CD que tu as acheté!"

(Ed: Hilaire Honorin m'a envoyé le

mot suivant: «Si je vous dis 17000FF vous pensez à quoi... ? C'est le prix de la version 5.5 de Lightwave chez le revendeur-assembleur parisien SURCOUF.»)

● Création d'une nouvelle mailing list : "Raytraced Mailing List" qui, comme son nom l'indique, est réservée aux images de synthèse. Des commentaires (plateforme utilisée, durée de calculs..etc.) doivent être indiqués avec les images qui seront transmises en FTP ou HTTP.

Pour souscrire: "http://.www. cyberstation.fr/~dolivier/plabmail.html# MLRAY"

● Un nouveau patch pour Mac Lightwave 5 est disponible sur "ftp://ftp.newtek.com/pub/NewTek/ Patches/ LightWaveMac/". Pour récupérer ce patch, il suffit de "shift-cliquer" sur le fichier :"MacPatch9-12.sea"

● Pub : la société française Cyber Média System basée à Maisons Alfort (94) a nnonce la disponibilité chez elle de tous les plugins concernant LightWave.

● Cinegraphics annonce la sortie d'un utilitaire permettant de sauver et afficher une scène LightWave sur un écran W95 ou NT.

(Attention: les informations de ce forum sont l'expression d'utilisateurs du monde entier et n'ont pas toutes été vérifiées; elles n'engagent que leurs auteurs...)

Adresses

Tuturial

http://www.cyberenet.net/~pixel8/
http://www.geocities.com/ holly wood/3113/comptip .html
http://www.primenet.com/~lthouse/ TTw11_95.html
http://www.ourworld.compuserve.com/homepages/crestlines/ik.htm
http://www.cjnetworks. com/~sail 220/ lightwavepalace.htm
http://www.alpha-zone.com/tutorlightwave.htm

Galerie

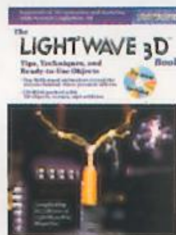
http://www.infonie.fr/public_html /guyon.m/
http://www.yi.com/home /VogelzangMathijs
http://www.anet-stl.com/~dcruse
http://www.opposite. stsci.edu /pubinfo/Subject. html#Nebulae

Plugins

http://www.mztng.com\lwindex.htm

LA BOUTIQUE LIGHTWAVE

Chers "Lightwavers", nous allons vraiment décoller ce mois ci avec la compilation des morceaux choisis de LightWavePro : ***The LightWave 3D Book***. En tout 100 articles. Les auteurs sont bien entendu des célébrités dont nous avons déjà parlé dans nos colonnes : Dan Ablan, Alan Chan..etc. Chacun des auteurs fait l'objet d'une brève



présentation à la fin de chaque article. Simple mais efficace.

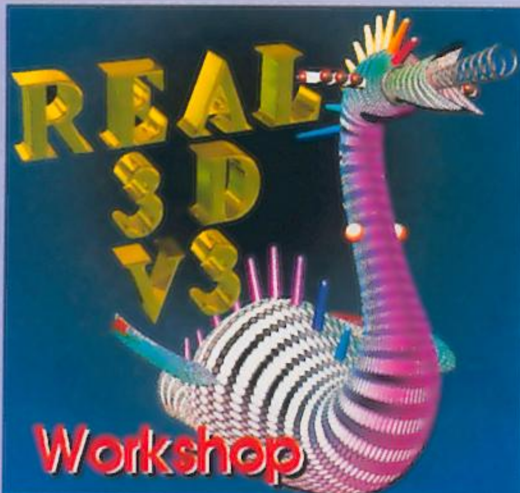
La présentation du volume format A4 est très soignée et chaque article accompagné de captures d'écran. Le tout en 288 pages avec un CD de surcroit bourré d'objets, de scènes, textures, démos de qualité (en AVI) de différents programmes ou plugins (au total 600 MO). Il existe même un répertoire de plugins pour Amiga (dont PowerView qui vous permet de simuler un preview en Open GL). Voilà qui fait chaud au coeur.

Cet ouvrage aborde pratiquement tous les aspects de LightWave au travers de nombreux articles et exercices et en faisant souvent référence à Star Trek, Babylon 5, SeaQuest DSV: étude de la lumière (faisceaux lumineux), mouvements complexes de caméra, étude de la profondeur de champs, animations avec les splines, la configuration d'une macro-liste, l'exploitation du Null Object, les mystères du modeleur (fonctions vortex, magnet, morph..etc.), l'utilisation des bones, les algorithmes du rendering (Z-buffer), Screamer Net.

Un article de trois pages est aussi consacré à Internet et LightWave et en particulier au VRML. Le Virtual Reality Modeling Language permet l'utilisation d'objets et de scènes 3D pour le web.

Autant de sujets traités d'une façon résolument professionnelle par des professionnels de LightWave. Certains articles concernent même la version 5,5. Que dire de plus? La réputation de LightWavePro n'est plus à faire et la compilation est bien entendue conforme à ce que l'on pouvait en attendre. Bien que traitant de sujets très techniques, et bien qu'en anglais, les articles ne sont pas du tout rébarbatifs mais très didactiques. Le CD à lui seul peut justifier l'achat car les auteurs n'ont pas cédé au remplissage. A mon avis, ce volume accompagné de son CD doit figurer dans la bibliothèque de tous Lightwavers sérieux. Que dis-je, à côté de l'ordinateur, entre le dongle et la souris...

The LIGHTWAVE 3D book. Distributeur : AGMO en VPC Nouvelle version: 500F. Version précédente: 450 F ■



15ème avatar, par Jac Pourtant jac@avignon.pacwan.net

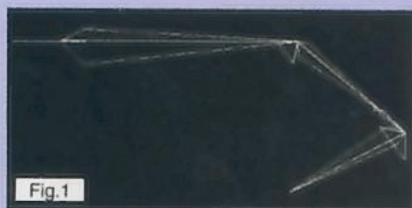
Squelettiquement Votre

Désolé pour mon absence du mois dernier, je n'y étais pour rien, il n'y avait plus de place dans notre pauvre petit magazine.

Les squelettes, s'ils sont un merveilleux outil, n'en sont pas moins compliqués et soulèvent de nombreuses questions. Il faut également préciser que les squelettes pourraient être beaucoup mieux conçus (ils le seront dans la version 4) et on peut même dire qu'ils sont bogués. Je vais essayer d'éclairer le paysage par des conseils ponctuels.

RAPPEL DE QUELQUES GENERALITES

Il y a squelettes et squelettes. Dans les premières versions de Real, un squelette était simplement une ligne brisée utilisée par la méthode SKELETON ou SIMPLE SKELETON. A présent, bien que cette solution antique fonctionne toujours, le squelette est devenu une entité plus élaborée avec une représentation spécifique (fig.1). Il possède des

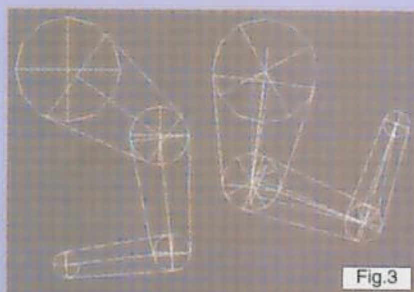

Fig.1

"contraintes" (limites d'évolution des os du squelette dans deux plans autour de l'articulation), les articulations peuvent possèder une "friction" pour réduire ou favoriser leur rotation et on peut appliquer une "fidélité" à chaque articulation qui permettra de tenir compte des deux os contigüs dans l'influence sur les meshes contrôlés par le squelette. (Fig.2)


Fig.2

Un squelette est en outre différent des objets normaux puisqu'il est en même temps un niveau hiérarchique dans lequel on pourra placer d'autres squelettes subalternes. Dans ce cas, on parle de "squelette hiérarchique". Là encore, la bogue n'est pas absente et on a parfois du mal à les contrôler. Les grands manitous de Real déconseillent leur usage, j'ai pourtant réussi à les utiliser sans trop de mal.

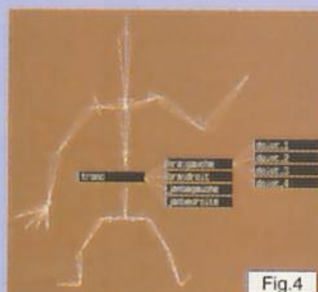
Outre les méthodes d'animation, on peut utiliser les squelettes lors de la modélisation pour changer de position un ensemble articulé à l'aide des fonctions "Cinématique inverse" ou "Cinématique directe". (Fig.3)


Fig.3

Rappelons que pour animer un ensemble d'objets à l'aide d'un squelette, il est indispensable que chaque objet soit au même niveau hiérarchique que la méthode SKELETON, des objets regroupés dans un niveau (level) ne seront pas animés ! (il faut alors ruser avec des liens "links").

Rappelons aussi qu'il est indispensable de bien positionner son squelette (en vérifiant qu'on est bien à l'image 0 en animation), dans les 3 dimensions, avant de lier, à l'aide de la fonction "Animate/Control/Refresh" (ou la touche "u"), le squelette à la "chair".

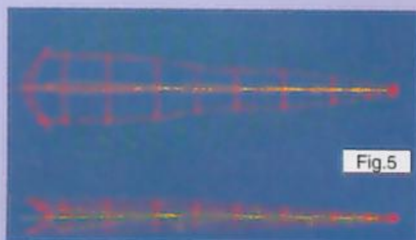
Pour animer ensuite, il suffit d'appliquer une fonction MORPHING au squelette avec autant de positions que l'on veut dans le niveau inférieur de cette méthode. C'est là la base pour animer un animal, un personnage ou n'importe quelle machine ou robot. (Fig.4)


Fig.4

CAS PARTICULIER

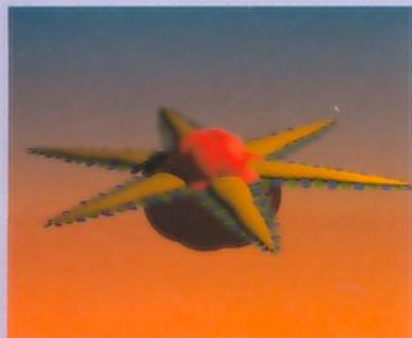
Il n'est pas simple parfois d'animer des meshes qui portent des objets CSG à leur surface. Ainsi les yeux des poissons ou bien des gouttes d'eau à la surface des feuilles. Je vais prendre un exemple pour qu'on comprenne bien.

Regardez la figure 5. Voilà une espèce de feuille (qui en fait est le bras de la pieuvre-tomate) en rouge, faite d'une


Fig.5

surface mesh. Sur son pourtour, on voit des ellipsoïdes aplatis, appelons les folioles pour la suite, en vert. Le tout doit être animé par un squelette de 5 os, en jaune. Notez en passant qu'on voit bien les os sur la vue de côté avec leurs contraintes, certains pouvant se mouvoir plus vers le haut, d'autres plus vers le bas. Si je mets mon mesh et mes folioles dans le même niveau hiérarchique que ma méthode SKELETON, tout va s'animer, oui, mais les folioles vont s'aligner sur les os et rester en cinq tronçons rectilignes, tandis que mon mesh, lui va se plier en courbe harmonieusement.

Alors, pour pallier à çà, je vais placer une courbe spline de la même résolution dans la longueur que mon mesh, qui se pliera donc comme lui, et j'alignerai mes folioles sur le mesh au lieu du squelette lui-même. Si on ne veut pas que les folioles soient animés, il est donc préférable de choisir une méthode d'animation SKELETON plutôt que SIMPLE SKELETON (qui elle convient bien à l'animation du mesh), et d'appliquer comme courbe primaire un lien (link) vers la courbe spline, et un segment vertical n'importe où pour que les folioles ne se mettent pas à pivoter, ce qui serait sans aucun



doute du plus bel effet, mais ici non souhaité pour l'exemple.

Tout ceci se conçoit mieux en observant la hiérarchie de la figure 6. J'ai employé les mêmes couleurs dans la figure 7, sauf les folioles qui sont en vert.

EVOLUTION DANS LE PLAN

Un squelette est très à l'aise dans le plan où il a été créé. Malheureusement, les résultats sont parfois incompréhensibles lorsqu'on le plie dans d'autres plans, il s'allonge indûment ou inversement. Toujours essayer de choisir au mieux le plan de création. De même il est souvent préférable de faire pivoter (au moyen de la fontion "Rotate") le squelette entièrement pour réorienter au

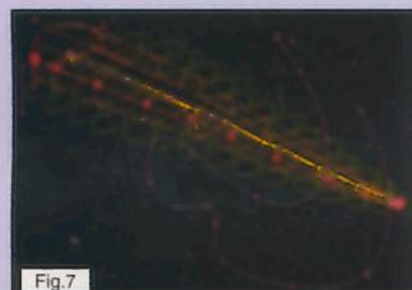


Fig.7

mieux le plan de création plutôt que d'utiliser les fonctions de cinématique inverse ou directe.

CAS EXTREMES

Si vraiment on n'arrive pas à faire ce que l'on veut avec des squelettes, ne pas hésiter à utiliser le morphing à la place.



CONTRAINTES

Le meilleur conseil qu'on puisse donner est de ne pas les utiliser, c'est à dire de les positionner mettre MinA et MinB à 0 et MaxA et MaxB à 360.

LE MOIS PROCHAIN

Nous continuerons avec les squelettes.

REAL 3D NEWS

POWERFONTS

Une adresse hollandaise pour se procurer PowerFonts, le logiciel qui permet de transformer les fontes en objets Real. <saen@cybercomm.nl>

ENHANCER

Quelques précisions sur le mythique *Enhancer* qui n'est toujours pas sorti et qui ne sortira que lorsque les nouveautés auront été dûment testées :

Les particules créées par la méthode d'animation "Emetteur" ont dorénavant les caractéristiques suivantes :

- Point, cône, rectangle, ligne et surface émettrice.
- Les astérisques signifient que la valeur est modifiée par une enveloppe.
- Mass* - min/max poids des particules.
- Size* - min/max taille des particules en fonction du temps.
- Velocity* - min/max vitesse attribuée aux nouvelles particules.
- Bend* - de combien de degrés se courbe la trajectoire des particules à chaque image.
- Lifetime* - min/max durée de vie des particules.
- Particle Set* - A quoi ressemblera une particule après un certain temps.
- Particles Per Frame* Combien de nouvelles particules sont crées à chaque image.
- Inherited Velocity - pourcentage hérité de la vitesse de l'objet émetteur.
- Split Angle - l'angle maximum de déviation lors d'un dédoublement par rapport à la particule initiale.
- Split Probability - la probabilité qu'une particule a de se dédoubler.
- Split Count - le maximum de fois qu'une particule peut se dédoubler.
- Split Delay - pourcentage de la durée de vie d'une particule avant qu'elle ne se dédouble.

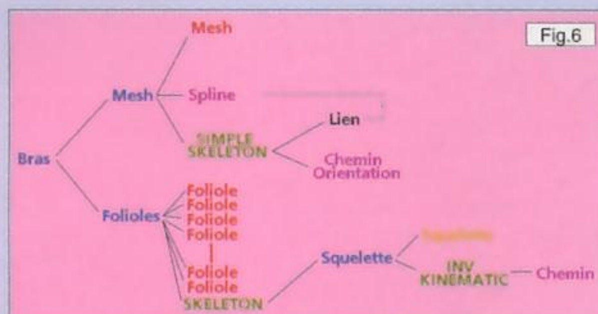


Fig.6



PROGRAMMATION DE POST-EFFECTS

"PostTut.zip" dans le répertoire Utilities du site ftp est un exemple générique écrit en C++ par Kelly Brock pour programmer des post-effects pour Real 3D (version PC).

J'en profite pour rappeler l'adresse du site ftp de Real : <ftp://ftp.win.net> répertoire </winnet/real3d> accès en anonyme.

BOGUE RPL

O_PROP fournit les trois vecteurs dans un ordre erroné sur le stack : ils sont dans l'ordre YXZ.

POUR LES EXPERTS

Deux ouvrages intéressants chez Addison-Wesley :

- *3D Computer Graphics* (seconde édition) d'Alan Watt ISBN: 0-201-63186-5 relié, 500 pages 29.95 £.

- *Advanced Animation and Rendering Techniques Theory and Practice* d'Alan Watt et Mark Watt ISBN: 0-201-54412-1 relié, 455 pages 36.95 £. ■



NEMAC IV



Action 3D pour Amiga AGA, OCS, ECS, CyberGFX, Picasso et même Graffiti, 68020 ou supérieur, 2 Mo. Lecteur CD indispensable. Recommandé : 68040 ou 060, 4 Mo.

L'histoire

Dans un futur pas si proche, la Terre a décidé de confier son armement mondial à plusieurs centres totalement informatisés, dans lesquels la décision humaine n'a plus raison d'être. Ainsi, tout le monde se sent plus rassuré en rentrant dîner le soir, vu qu'en cas d'agression contre la planète, les ordinateurs appelés Nemac peuvent réagir en quelques fractions de seconde pour anéantir l'ennemi.

Néanmoins, les scientifiques à l'origine de l'opération décident un jour de tester les performances des Nemac en lançant une simulation de guerre. Et là, on ne sait pourquoi (peut-être était-ce le seul à être piloté par Win95), Nemac IV réagit mal, ou plutôt trop bien. Il semble en effet, qu'il n'ait pas compris ou reçu l'information qu'il ne s'agissait QUE d'une simulation.

En quelques secondes, le personnel humain du centre Nemac IV est classé ennemi, et se fait détruire par les robots de l'ordinateur central. Le problème est que Nemac IV a accès à de bons gros missiles bien dodus, capables d'anéantir la planète dans la minute. Plutôt que d'envoyer un humain, qui se ferait tuer après quelques pas dans le centre, il est décidé d'envoyer un robot commandé à distance par un soldat. L'ordinateur central mettra ainsi un peu de temps à s'apercevoir de la supercherie, temps espéré suffisant pour l'atteindre et le détruire...

Ca bouge bien

Nemac IV est avant tout non pas un clone de *Doom*, ou mieux de *Quake*, mais un simple *Wolf*. Comprenez qu'aucun étage, escalier, ni aucune vue sur l'extérieur ne se présentera à vous. C'est bien dommage vu ce qui se fait ailleurs...

Après cette petite déception, on se rend compte que le tout bouge parfaitement, à condition d'avoir un 040 avec l'AGA pour une fenêtre de bonne taille. Pas de panique pour les 030, Nemac est largement configurable. Que ce soit au niveau du choix de la conversion Chunky to Planar (avec ou sans Blitter), de la résolution (1x1 ou 2x2), ou bien encore de la taille de la fenêtre de jeu, il est possible de tout changer. A noter que même en 2x2, les graphismes restent très bien, le mode 1x1 révélant alors des décors très fins et détaillés. On peut même s'ouvrir sur un écran OCS ou ECS en 64 couleurs EHB, mais je n'ai pas testé cette option. Je n'ai pas pu (encore) tester le support Cybergraphix ou Picasso, mais sans nul doute, vues les performances AGA, le jeu doit être bien fluide en plein écran.

Le but des 40 niveaux est bien évidemment de retrouver la sortie jusqu'à l'ordinateur central. Pour cela, les codes d'ouverture des portes qui vous barrent le passage sont à trouver, donnant l'aspect recherche du jeu. Pour vous en empêcher, de nombreux robots formant le système de défense de Nemac IV se dresseront contre vous. Cela va des petits robots de service peu armés, aux bipodes à canons laser, en passant par des tourelles autoguidées. Bref, côté tuerie aussi y'a de quoi faire. Chose peu fréquente, le joueur dispose d'entrée de jeu de toutes ses armes : un canon laser, une mitrailleuse, des grenades et des bombes. Il faut savoir laquelle utiliser face à un ennemi déterminé, sous peine de se retrouver à court de munitions très vite, d'autant qu'il est possible de tirer de toutes les armes en même temps! Les traditionnelles pharmacies aideront le joueur à se retaper un peu le long du chemin. Une carte en surimpression du plus belle effet indique en permanence où l'on se trouve et où l'on va. Elle indique aussi la présence des ennemis pour se mijoter quelques petites embuscades. Un petit bémol pour les sons, qui bien que réussis sont trop peu nombreux, et le seul bruit lourd et raisonnant des pas de votre robot viendra assaisonner l'ambiance. Une petite musique n'aurait pas fait de mal. Enfin, de belles animations jouées depuis le CD ponctuent l'intro et la fin de certains niveaux, histoire de se taper un peu de precalc avant le temps réel.

En résumé, on oublie vite que ce n'est qu'un Wolf et on se retrouve rapidement avec l'envie de finir chaque niveau pour voir le suivant (sauvegarde possible en fin de chacun). Un bon titre, mais qui ne fera pas oublier le bon vieux Breathless plus abouti, ni Alien Breed 3D II, certes plus lent mais tellement beau...

Dispo chez Antinea et bientôt peut-être chez FDS et Phoenix : environ 200F.

STRANGERS

Ca bastonne dans les rues !

ABeat'em up pour Amiga AGA jusqu'à six joueurs simultanés, 68020 ou supérieur, 2 Mo. Lecteur CD indispensable. Recommandé : CDx4



Il ne fait pas bon se promener le soir dans les rues du monde de Strangers. La drogue, la corruption et la violence y règnent en maîtres absolus. Pourtant, la police tente tout ce qu'elle peut, mais avec de faibles résultats.



L'intro en images de synthèse montre d'ailleurs une superbe poursuite du chef de la mafia locale par une voiture de flics. Celle-ci se retrouve finalement au fond d'un ravin, laissant s'échapper le parrain une nouvelle fois. Cette fois, c'en est trop. Plutôt que d'utiliser les moyens conventionnels pour régler leurs comptes à tous ces malfrats, c'est à vous et votre bande de vous occuper d'eux. A la clé, en plus d'avoir aidé la police, il y a peut-être l'assurance d'être seul maître de la rue...

Triple baston

Après s'être baladé dans le menu d'options, on choisit son personnage (homme ou femme), le gang auquel il appartient et un des trois modes de jeux. Le plus traditionnel est le mode *Action*, qui se déroule linéairement, niveau après niveau. On ne peut y jouer qu'à deux, et c'est préférable vue la difficulté même en mode facile. Rien à dire sur cet aspect du jeu: huit niveaux à traverser, un gang à chaque fois dont il faut terrasser le chef à la fin. Il y a ensuite le mode *Deathmatch* et *Gangwars* qui relèvent de la baston généralisée, plutôt que du jeu à progression.

A ce niveau, il est possible de jouer jusqu'à six en même temps avec un adaptateur spécial sur port parallèle, ou bien quatre sans adaptateur (deux aux joy, deux au clavier). Ici Strangers prend toute son importance car autant le mode Action est classique, voire un peu dépassé, autant les modes Deathmatch sont plus intéressants et prenants. Dans les décors, on trouve un peu de tout pour aider à massacrer le copain d'en face: tonneaux, battes de hockey ou de base-ball, chaînes, etc... Les coups possibles sont nombreux et s'exécutent tous avec un seul bouton Feu et une direction: coup de pied sauté, retourné, arrière, uppercuts, directs, j'en passe. Il est même possible de frapper un adversaire à terre: chose plutôt lâche, mais tellement plus efficace...

Côté technique

Il est dommage que les graphismes bitmaps soient moyens. Les sprites sont petits et les décors pas très recherchés. Par contre, les rendus qui ponctuent chaque début de niveau sont nettement plus réussis. Côté animation, ça bouge bien, même avec de nombreux ennemis à l'écran. On regrettera tout de même un peu l'impression de figé qu'arborent les personnages. Les bruitages sont corrects, parfois des voix digitalisées se feront entendre, et une musique différente sera jouée à chaque niveau. Le plus intéressant à la fin d'un combat, ce sont bien sûr les Fatalités sanglantes que vous fera subir en cas d'échec le chef du gang adverse. On aperçoit alors du sang, mais ce n'est pas l'effusion comme dans un Mortal Kombat par exemple. Allez, une petite pour vous donner idée : le boss vous arrache les tripes, joue au lasso avec et vous les expédie autour de la gorge. Sympa, non?

En dépit d'un style de jeu et de graphismes un peu dépassés, on passe de bons moments à plusieurs avec Strangers. On n'atteint pas toutefois les sommets d'un Mortal Kombat ou d'un Capital Punishment. Mais en attendant un jeu de combat 3D sur Amiga (ça viendrait selon des rumeurs), on pourra toujours garder la main sur ce premier CD de Vulcan.

Maître du jeux

Paul Carrington de VULCAN



La Grande Bretagne a toujours été le berceau de bon nombre de jeux Amiga. Pendant longtemps, **Team 17** a régné en maître en ce domaine, avant d'abandonner la machine il y a peu. On pourrait dire que **Vulcan** a repris le flambeau, et de fort belle manière. Non seulement Vulcan compte ses propres développeurs, mais ils ont aussi vite compris qu'il fallait donner une chance à ceux qui se lançaient seuls. Ainsi, bon nombre de projets vagues et disséminés seront-ils bientôt finalisés, gravés sur CD et distribués. C'est le cas pour *Scions* (LE Warcraft de l'Amiga?), *Hard Target* et *Genetic Species*. En tout, Vulcan affiche 13 projets en cours de réalisation. Pas de panique, 13 ça porte aussi chance... J'ai vu passer quelques screenshots de *Wasted Dream* et *Hell Pigs*, deux jeux d'aventure qui promettent et dont on reparlera prochainement. En attendant, Paul Carrington nous éclaire sur les activités de Vulcan.

AmigaNews: Récemment, Vulcan a ouvert une filiale aux Etats Unis. Y a t-il une forte demande de jeux Amiga là-bas? La filiale ne fera t-elle que vendre ou contribuera t-elle aussi aux développements de Vulcan ?

Paul Carrington: Le marché Amiga américain, tout comme celui d'Europe, a eu sa part d'utilisateurs qui ont déserté l'Amiga ces trois dernières années, et bien sûr, il est bien plus réduit qu'avant. Mais il y a encore un sacré nombre d'utilisateurs dispersés à travers les Etats Unis et le Canada. Ils veulent bien obtenir du soft et du hard Amiga, mais c'est de plus en plus difficile pour eux. C'est pour cette raison que Vulcan a ouvert sa branche au Nord des Etats Unis pour les approvisionner, leur proposer nos services par mail et être plus proche d'eux. Par le passé, Vulcan Angleterre envoyait déjà nos titres aux Etats Unis, mais cela impliquait plus de frais de port. De plus, cela ne profitait qu'aux utilisateurs américains ou canadiens disposant d'une carte bancaire, d'où Vulcan America. Ainsi, les utilisateurs peuvent acheter près de chez eux, à bon prix et dans leur propre devise. Vulcan America sera aussi un distributeur, permettant de fournir des nouveaux titres intéressants en masse, ce qui est une bonne chose pour l'avenir du marché Amiga.

ANews: A propos du *3D Environment Construction Kit*. Pourra t-on jouer dans des décors à la Doom, ou à la Quake? Ca ne va pas être trop lent avec l'AGA? Quand sortira cet éditeur 3D?

Paul Carrington: Ce créateur de jeux 3D est encore en développement, mais il offre aux designers une chance de créer de véritables environnements 3D comme dans Quake, avec les textures livrées par défaut, ou bien avec celles que l'on aura importées. On pourra créer des scripts, des ennemis, des objets, etc... Que ce soit pour un Quake ou simplement voir à quoi ressemblera votre future cuisine en 3D temps réel, ce sera à votre portée. L'AGA est lent, mais équipé avec un bon accélérateur et de la Fast, les choses commencent à s'améliorer. Avec une carte graphique on obtient tout de même le meilleur de ce titre. Ce soft sortira normalement début de l'année prochaine.

ANews: A propos de Hard Target! : nous n'avons vu pour l'instant que des screenshots. Le jeu sera t-il une grosse animation jouée depuis le CD, ou bien les ennemis seront-ils rendus en temps réel ?

Paul Carrington: Hard Target! C'est un de nos titres phares, et il offrira d'énormes scènes animées jouées depuis le CD. Les personnages seront suraffichés par dessus l'animation. Tous les ennemis sont pré-calculés sous Lightwave et Cinema 4D : toutes les actions et réactions ont été prévues. Nous sommes en train d'implémenter un Phazer Light Gun en plus de la souris, et nous le fabriqueront pour le vendre avec le jeu.

ANews: Qu'avez-vous à dire à ceux qui ont commencé un jeu et veulent être édités par Vulcan ?

Paul Carrington: Rencontrons-nous! Que vous ayez juste commencé ou presque terminé, si ça a l'air bien, alors, on peut vous aider à n'importe quel niveau : fournir des graphismes, de la musique, des sons etc... On donnera sa forme au jeu pour qu'il devienne commercial. Ainsi, il ne faut PAS faire de pub pour le jeu sur Internet, car cela retarde la sortie commerciale du jeu.

ANews : Des jeux Amiga en construction n'ont toujours pas trouvé d'éditeur comme *Forgotten Forever* (Charm Design) et *TraumaZERO*. Est-ce à vous de les contacter ou doivent-ils le faire ?

Paul Carrington: J'adorerais tous les contacter personnellement, mais je ne peux pas trouver le temps de le faire. Nous avons des éclaireurs Web chez Vulcan qui repèrent les jeux en développement et me tiennent au courant. Ainsi, si j'ai le temps, je peux les contacter pour leur exprimer mon intérêt dans la commercialisation de leur produit. Mais le mieux, c'est de me contacter directement sur Paul@vul-soft.demon.co.uk avec une brève description du jeu et si possible une démo. Comme ça je peux évaluer le titre et répondre pour donner le feu vert.

ANews: Quelle est la configuration que vous recommandez pour le futur ?

Paul Carrington: Le minimum serait une machine AGA avec un 030, disque dur, 8Mo FAST et un CDx4. Le top en exagérant un peu : PPC 200 Mhz/060, 32 Mo FAST, carte graphique, carte son, Cdx12...

ANews: Un dernier mot ?

Paul Carrington: Vivez longtemps et heureux ! Le français est malheureusement le seul langage que nous ne supportons pas dans nos titres CD. Si un français avec accès Internet veut bien traduire nos jeux, nous lui enverrons tout ce que nous sortons A VIE ! Qu'il nous contacte ! (NDA: C'est déjà fait! TH2A d'Amigatel s'en occupera désormais...)

ANews: Merci Paul et merci pour votre soutien à l'Amiga.

Paul Carrington: Vous aussi :)


Hell Pigs

DEMOS

par Emmanuel Arnaud earnaud@amiganews.com

MINI EDITO

La rentrée scolaire provoque toujours un ralentissement de la production... mais avec l'événement de l'année en France, la Saturne Party 5, le mois prochain promet quelques surprises.

On Holidays
RAMSES

Les mois se suivent et se ressemblent pour ce jeune groupe français. On Holidays est la réalisation gagnante de la démo compétition de la Netzone Party. Programmé en une paire de jours par Ddg, aidé pour les calculs 3d par Seven, de nombreux effets 3d sont proposés, notamment un ballon dirigeable au milieu des nuages, la vision sous différents axes d'une cave avec des piliers, ou encore, une île avec un palmier. Les graphismes sont signés Lord, les textures de Lans et Yode, les objets 3d d'Helix et la bonne musique de Kana-x. Compte tenu de la productivité de Ramses, on doute bien qu'ils seront présents à la Saturne Party, mais, problème crucial, vu les efforts fournis récemment, seront-ils capable de sortir une grosse démo pour affronter les groupes comme Mystic, Haujobb ou Led...

Klub Diznee 4
ABYSS

Une édition spécialement dédicacée au Flic de Beverly Hills, propose pas moins de 15 musiques synthétiques composées par différents musiciens qui ont ainsi tenté de parodier le fameux titre Axel F. Le style et les graphismes sont très propres. Cette production anime un peu la scène en proposant une petite compétition entre musiciens. Pour participer au volume suivant, contactez vite le groupe cyclone.

One Day
HAUJOBB

Le groupe allemand a réalisé une intro de 40k qui termine seulement 3e à la BSE en Belgique. Etonnant, au vu des deux premières intros. One day est effectivement très coloré et proprement codé par Speed. Les graphismes sont de Wave, et la musique de Muffler. Au menu, on trouve des zooms et effets de déformations sur du plasma, des tunnels, des diffuseurs de couleurs et un splendide feu d'artifice à la fin. On se demande comment ils n'ont pas gagné...

Showtime 6
DARKAGE

Le groupe italien affirme que leur chart est la seule officielle. Hélas, celui-ci s'engraisse petit à petit d'articles dénués de tout intérêt qui en font un mauvais diskmag. Showtime et pourtant bien populaire. Il en faut peu pour en faire une bonne réalisation... Le design est bien coloré, mais les polices de caractères gâchent un peu. On s'interroge aussi sur l'utilité d'une galerie de photos, pourtant bien remplie, qui se charge indépendamment du magazine. On retrouve bien entendu les classements des meilleures productions, des news, des interviews... Ce pourrait être mieux.

Rage!
5

Avec près de six mois de retard, revoilà Rage! Toujours un design particulier signé Photos et Brainwasher, la participation d'illustres démomakers comme Muffler (le frère d'Heatbeat) pour la musique, et Kazik, le graphiste du groupe polonais Anadune en pleine ascension notamment. Bien que le nombre de votants soit peu importants, les charts sont très bien réalisés avec de nombreuses informations et illustrations dans chaque catégorie de classement. Les auteurs de Rage! promettent d'assurer la régularité des prochains numéros avec l'arrivée de Fishwave en qualité de rédacteur en chef.

Nine Fingers
SPACEBALLS

Non, vous ne rêvez pas. Beaucoup d'entre vous se souviennent de la danseuse modélisée en 3D qui bouge dans tous les sens sur des rythmes de dance music. Et bien, le groupe O'Moses a eu la bonne idée de réaliser un patch pour vous permettre d'installer la démo programmée par le génial LoneStar sur votre disque dur. Après copier les deux disquettes de la démo à l'aide d'un petit utilitaire, il vous suffira de lancer le programme exécutable pour patcher la démo, et magie. Cela fonctionne très bien. De nombreux autres patches sont disponibles sur Aminet pour des démos comme Planet M., Digital Innovation...

Où se procurer toutes ses démos?

Sur Internet, rien de plus simple. Soit sur les différents sites Aminet (avec certes un peu de retard), soit sur Papa (i41s20.ira.uka.de dans le répertoire incoming) et très prochainement sur http://www.amiganews.com. Sinon, le mieux est de s'adresser aux différents distributeurs de dp. Pour plus d'infos, ou simplement m'informer sur vos réalisations, n'hésitez pas à me contacter (via le net ou par lettre à la rédaction).

Les potins de la scène

La Party 7 est annoncée aux dates habituelles du 27 au 29 décembre à Aars, un petit village danois. Les démomakers devraient s'y rassembler en nombre, près de 3000 personnes sont attendues. Si vous rêvez de visiter une grande party, c'est le moment ou jamais.



Le retour du charts Rage!

CD AmigaNews'96

Onze journaux pleins d'infos et astuces Amiga, accessibles depuis votre Workbench par simple recherche sur le sujet désiré.

Après le succès du CD AmigaNews'95, le deuxième CD-ROM d'archives AmigaNews sera disponible début Mai 97.

Il contiendra:

Le contenu entier des AmigaNews de 1996 avec textes, images, matériel inédit, et un système d'index (par ordre alphabétique, par rubrique et par mot-clé) permettant de retrouver facilement les sujets qui vous intéressent.

- **La suite de la collection DPAT (Domaine Public Amiga Toulouse), contenant tous les programmes francophones envoyés par nos lecteurs en 1996 (Dpat 110 à 133).**
- **Une galerie de photos inédites de personnalités du monde Amiga (y compris des photos de nos correspondants).**
- **Une trentaine d'AmigaFans ont répondu présents pour vous faire profiter de leurs dernières créations dont certaines en exclusivité et en première mondiale ;-).**



Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande

Je commande: ☐ CD 95 ☐ CD 96 ☐ les deux

Vous pouvez commander votre CD en découpant ce bon, ou par simple lettre, ou par téléphone à AmigaNews CD, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse, tél 05 61 47 25 67.

☐ Prix France: 150F ttc (Port compris)

☐ Hors France: 180F ttc (Port compris) **(uniquement par mandat ou CB).**

☐ CB N ____________________

Votre adresse complète: ____________________

Signature:

Date d'expiration ____

Quelle est votre Machine ? Quel OS utilisez-vous ? ____________________